

NUMÉRO 100 COMICBOX™

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

WWW.COMICBOX.COM

INTERVIEWS

**JOE QUESADA
STUART IMMONEN
JIM LEE**

MARK MILLAR



RÉDACTEUR EN CHEF DE CE NUMÉRO !

**SON
PASSÉ**



**SON
PRÉSENT**



**SON
FUTUR**



**SON AVIS SUR
L'INDUSTRIE**



**PREVIEW
JUPITER'S
LEGACY 2**

**BLACK PANTHER
JOE KUBERT
ART SCHOOL
ELEKTRA
DEADSHOT**

L 11565 - 100 H - F: 6,90 € - RD

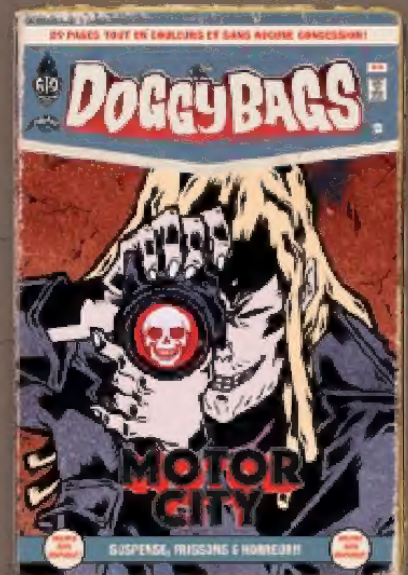


Dom: 7,8 € - BEL/LUX: 7,50 € - CH: 12 FS - CAN: 11,99 \$ CAN
CAL/S: 1000 xpt - POL/S: 1100 xpt - MAR: 80 Dh

PLUS BRUTAL QU'UN COUP DE FUSIL À POMPE EN PLEINE TÊTE !



TROIS HISTOIRES,
TROIS TUERIES,
UN COMIC BOOK



DISPONIBLE EN LIBRAIRIE LE 29 AVRIL

TROIS RÉCITS COMPLETS PAR MANGIN & ROUZIÈRE, MOJO & HUTT ET SZTYBOR & SHAVRIN



DOGGYBAGS

#10



CADEAU :

1 POSTER
DÉTACHABLE
À L'INTÉRIEUR !

WWW.LABEL619.COM

EDITO



"BONJOUR,
MES AMIS!"



Daredevil de Netflix. Ce numéro est basiquement un trip à l'intérieur de mon subconscient. C'est tout ce que j'aime et, par la loi des moyennes, plein de gens vont aimer ça également.

Alors merci les gars pour m'avoir proposé d'être votre hôte ce mois-ci et j'espère croiser le plus grand nombre possible d'entre vous lors de ma grande tournée européenne du Millarworld l'année prochaine. Comme vous le verrez dans ma propre interview dans ce magazine, j'ai beaucoup de projets pour les mois qui viennent et je serai heureux de vous dédicacer ces épisodes quand ils seront édités dans ces gros recueils de Panini. D'ici là profitez de ce magazine et "Au revoir". Note : j'ai aussi écrit cette dernière phrase en français sans qu'on m'aide.

Mark Millar

Rédacteur en chef invité



MASTHEAD

PUBLISHER

COMIC BOX est édité par SAS ZBZM - 5 passage du Chantier - 75012 Paris
Directeur de la publication: Benoît Maurer
Chargée de fabrication: Caroline Zhang (fabrication@zbzm.fr)

ÉDITORIAL

Rédacteurs en chefs: Mark Millar, Xavier Fournier - xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint: Lise Benkemoun - lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs: Pierre Blisson, Zemo, Bernard Dato, Antoine Maurel,
Jim O'Hara, Lucy Umwin, Izod.
Secrétariat de rédaction: Emmanuelle Pavan
Spirit of the PAO: Izod, Pyro
Couverture: Leinil Yu

Remerciements: Fanny Blanchard, Sophie Cony,
Jean-Michel Ferragatti, François Hercolet, Olivier Jalabert,
Matteo Losso, Thierry Mornet, Adam Phillips, Louise Rossignol,
Solène Ubino, Michael Shelling, Sandrine Chatelier, Marion Larwin.

Impression: Roto Smeeets. Imprimé aux Pays-Bas. Printed in Netherlands.
Distribution: MLP.

Service des ventes: Magali Parra - Tel.: 05 31 47 35 80
(numéro réservé aux diffuseurs et dépositaires de Presse)
Publicité: Stéphane Constantini/ALC Média - stephane@zbzm.fr
09 50 46 33 73

Commission paritaire: 0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351 - Dépôt légal à parution.

CRÉDITS COUVERTURE: TM & © 2016 Marvel. CRÉDITS INTÉRIEURS: tous les personnages et situations contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs. Tous droits réservés. COMIC BOX est une marque déposée propriété de Lise Benkemoun, Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky. © ZBZM pour l'édition française. Tous droits réservés. Reproduction interdite.

IN

TENDANCES

6

LIVRE D'OR

Arrivé à 100 numéros, une petite rétro pour remercier lecteurs et auteurs qui nous ont suivis.

8

MAGNETO

Mark Millar est dans la place, on n'allait pas le laisser repartir sans une interview-fléuve...

16

JUPITER'S LEGACY 2

Ça ne sortira aux USA qu'en juin, un aperçu de la série de Mark Millar et Frank Quitely.

20

LA KUBERT SCHOOL

Fabrice Sapolsky reprend du service pour nous faire visiter la mythique école Kubert.

25

IN MEMORIAM

Paul Ryan, dessinateur d'une ère des Fantastiques, s'en est allé.

26

TRIBUNE CINÉ

Un collaborateur de Mark Millar se demande si les films de super-héros sont à la peine.

29

HEROES REBORN

Le retour de la série TV *Heroes* était-il une bonne idée ? Antoine Mauret fait le tri.

30

MAGNETO

Alors que DC est une nouvelle fois en refonte, une petite discussion avec Jim Lee...

35

AVENGERS STATION

Le QG des Avengers, à visiter grandeur nature, pour la première fois en Europe !

36

FIGHT CLUB 2

Ce fut d'abord un livre, puis un film. La suite de *Fight Club* au pays des comics.

38

MATCH 2 BOX

Qui sont les lecteurs qui, de facto, participent à *Comic Box* #100 ? C'est ici !

40

CULT CORNER

De quoi vous équiper pour des balades à moto, Arrow et Flash ou le dernier goodie Spider-Gwen. Tout est là !

DÉCRYPTAGES

74

IMAGINARIUM

Puisqu'on fait le plein de stars, Bernard Dato convoque l'esprit de Mike Mignola.

78

WHO IS

Le lecteur que vous auriez peut-être aimé être. Celui qui a lutté contre Wertham.

80

SMART GUIDE

Secret Wars s'achève chez Panini, Rick Remender s'éclate chez Urban...

98

DR PSYCHO

Ce numéro, il le faut : interrogeons-nous sur les problèmes des centenaires !





COMICS UNLIMITED

42

BLACK PANTHER

Le lion est mort ce soir... mais la Panther renaît ! Tout sur le roi T'Challa !

60

LE TOP 5 DE MARK

Mark Millar partage avec vous ses lectures essentielles, ses "oldies but goodies".

46

DOCTOR WHO

Le Docteur façon Titan Comics arrive en France, et ça se passe chez Akileos.

62

ELEKTRA

C'est l'histoire de Frank Miller qui a une idée... et l'idée lui échappe.

48

DEADSHOT

Il a tiré son coup autant que possible... Mais ce n'est pas ce que vous croyez.

68

MAGNÉTO

Stuart Immonen est le complice de Mark sur la nouvelle série *Empress*. Parlons-en.

52

MAGNÉTO

Si on demandait à un ponte de Marvel de se joindre à la fête ? Joe Quesada, présent !

72

FOX BOY 2

Le super-héros breton de Laurent Lefeuvre est de retour. À découvrir d'urgence.

58

L'ART DE LEINIL YU

Leinil Yu semble abonné aux titres blockbusters, mais l'artiste mène sa barque finement.



FUTUR PROCHE

86

QUICKIES

Le détail du Rebirth de DC mais aussi la consigne de vote de Marvel et bien d'autres choses.

90

PREVIEW

The Valiant démarre chez Bliss Comics, nouvel éditeur VF de ce label. À découvrir d'urgence.



RÉAGISSEZ @COMICBOX

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

COMICBOX 100 \ 5
MAI-JUIN 2016

100 COMICBOX
MAY/JUN 2016

Glénat
COMICS

RANGEZ VOS CAPES ET VOS COLLANTS...

COMICS "NEXT-GEN" EN APPROCHE !

BITCH PLANET

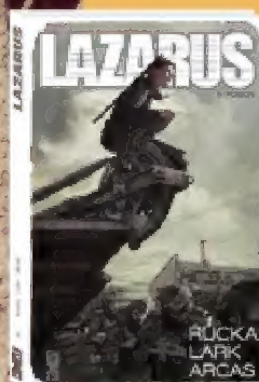


**SEULE UNE VRAIE FEMME
PEUT Y SURVIVRE !**

Un pamphlet social féministe
conjugué à une aventure futuriste.
Un récit engagé qui a déclenché
les médias et les réseaux sociaux
aux USA !

Scénario : Kelly Sue DECONNICK
Dessin : Valentine DE LANDRO

Tome 1 le 4 mai
Tome 2 en octobre



LAZARUS

**JUSQU'OU VA VOTRE SENS
DE LA FAMILLE ?**

Une dystopie virtuose digne
des meilleurs thrillers

Scénario : Greg RUCKA
Dessin : Michael LARK

4 tomes disponibles



RUMBLE

PRÊTS POUR LE GRAND CARNAGE ?

Entre humour et horreur, un cocktail
joulissif et déjanté. Le « comics-pulp »
dans toute sa splendeur

Scénario : John ARCUDI
Dessin : James HARREN

Tome 1 le 13 Avril
Tome 2 en Septembre

TOUTES NOS ACTUS SUR :



www.facebook.com/Glenatcomics
[@GlenatComics](https://twitter.com/GlenatComics)
www.glenatcomics.com

MAGNÉTO

MARK MILLAR

BALANCE TOUT, DONC... ÇA VA CHAUFFER

EST-IL BESOIN DE PRÉSENTER NOTRE RÉDACTEUR EN CHEF INVITÉ ? IL A MARQUÉ DE SON EMPREINTE LES COMICS DE CES QUINZE DERNIÈRES ANNÉES. DC LUI DOIT QUELQUES MORCEAUX D'ANTHOLOGIE (*THE AUTHORITY*, *SUPERMAN RED SON*). MARVEL QUELQUES-UNS DE SES PLUS GRANDS SUCCÈS (*THE ULTIMATES*, *CIVIL WAR*). MAIS C'EST SOUS LA BANNIÈRE MILLARWORLD QU'IL A FAIT SES PLUS BEAUX COUPS : *KICK ASS*, *KINGSMAN* ET DÉSORMAIS *EMPRESS*. MARK MILLAR DÉTESTE LA LANGUE DE BOIS. ÇA TOMBE BIEN, NOUS AUSSI !



Votre nouvelle série, *Empress* est sortie il y a quelques jours aux USA, que pouvez-vous nous en dire ?

Je suis super excité ! Pour deux raisons. La première c'est en termes de qualité de production. Je suis ravi parce que je bosse avec Stuart Immonen, qui est clairement reconnu comme un des meilleurs artistes de comics si ce n'est le meilleur et que je l'ai volé à Marvel (rires) J'ai aussi piqué Greg Capullo à DC, pour faire bonne mesure donc je suis très content ! Et la seconde raison, c'est en termes d'histoire. Ça faisait longtemps que je souhaitais écrire un gros *space-opera* familial, car honnêtement, à part *Star Wars* dans ce genre-là il n'y a pas grand-chose.

À propos de *Star Wars*, vous êtes un grand fan ? Qu'avez-vous pensé du dernier film ?

J'ai adoré ! Et je ne veux pas frimer, mais franchement je l'ai vu dans des circonstances exceptionnelles. Mark Hamill a joué un petit rôle dans *Kingsman*, donc on est devenus amis. Il m'a donc invité avec ma femme à l'avant-première de Londres. Et on a regardé le film en étant assis juste derrière Luke Skywalker ! Han Solo était à un mètre de moi. Et Carrie Fisher juste derrière ! J'étais comme un gamin !

Pourquoi à votre avis, avec un succès planétaire pareil, personne ne s'est lancé dans le *space-opera* familial, tout le monde a peur de la comparaison ?

Non, je crois surtout qu'ils se trompent sur les origines du *Star Wars*. ... J'ai écrit un article sur le sujet il n'y a pas longtemps. En tant que fan, on nous dit que *Star Wars* a changé le cinéma pour toujours, pourtant personne n'a cherché à copier ces films. Alors que depuis les années 1990 ils essayent de copier Ridley Scott, *Alien*, ou *Blade Runner* ! Il y a bien eu quelques essais très cheap comme *Starcrash* par exemple, mais personne ne s'y est vraiment risqué. Et je pense que c'est parce que les gens qui font les films, n'ont pas compris d'où venait le succès de *Star Wars*. Pour moi, le génie de *Star Wars*, c'est d'avoir pris cette idée très humaine et à laquelle chaque enfant peut s'identifier : un petit garçon seul, qui ne sait pas qui est son père, et qui espère que quelqu'un va l'aimer, et d'en avoir fait un concept de science-fiction. C'est ça, la vraie révolution dans *Star Wars*. La science-fiction peut être froide, parler plus d'idées que d'être humains, donc moi, au contraire, je garde cette



- *2000 AD* (Fleetway)
- *Swamp Thing* (DC/Vertigo)
- *Superman Adventures* (DC)
- *Superman : Red Son* (DC)
- *The Authority* (DC)
- *Wanted* (Top Cow)
- *American Jesus* (Dark Horse)
- *Ultimate X-Men* (Marvel)
- *Wolverine* (Marvel)
- *The Ultimates* (Marvel)
- *Fantastic Four* (Marvel)
- *Civil War* (Marvel)
- *Kick Ass* (Millar World)
- *1985* (Marvel)
- *Nemesis* (Millar World)
- *Superior* (Millar World)
- *Jupiter's Circle/Legacy* (Millar World)
- *Starlight* (Millar World)
- *Kingsman : Secret Service* (Icon Comics)
- *Chrononauts* (Image)
- *Huck* (Millar World)
- *Empress* (Millar World)

leçon de *Star Wars* et je vais tâcher d'être proche des gens avec ma série. C'est pour ça que le héros d'*Empress* est une héroïne, une femme. Qui plus est pas très jeune, puisqu'elle a 40 ans, ce qui n'est pas du tout habituel ! D'abord, il faut être honnête, il y a peu de rôles forts, de rôles d'action pour les femmes. Et quand il y en a, ils sont pour les femmes jeunes, qui n'ont pas été mariées, n'ont pas eu d'enfant. Prenez *Hunger Games* par exemple. C'est comme si les femmes devenaient moins fortes après 40 ans ! C'est ridicule. Donc au contraire, j'ai choisi une mère. Parce que là aussi, je pense qu'on peut tous s'identifier. C'est fun, différent et en termes de dynamique familiale il y a plein de possibilités. C'est évident qu'elle va TOUT faire pour protéger ses trois enfants et les soustraire à la pire personne que vous puissiez imaginer...

Vous avez de nombreuses héroïnes dans vos dernières séries, pensez-vous que c'est parce que vous avez des filles et que vous voulez qu'elles puissent s'identifier aux comics que vous écrivez ?

Pas consciemment. Car je ne réfléchis pas comme ça, je ne "concocte" pas des histoires comme un ingénieur avec tel ou tel élément, je les écris, c'est très différent comme processus... Mais inconsciemment, peut-être ! Mes trois filles sont "piquées"

aux super héros ! La dernière qui n'a même pas deux ans, croyez-le ou non, mais son cinquième mot après maman, papa, oui et non, c'était Batman ! Elles sont imbattables depuis Sinbad jusqu'à Flash Gordon en passant par tous les super-héros, elles s'y connaissent vraiment bien ! Et de mon côté, j'apprends aussi d'elles ! Ça fait quinze ans que je vis dans une maison entourée de filles, il faut bien que ça déteigne aussi sur moi ! (rires) Donc oui, pour ma série avec Greg Capullo aussi

on aura une héroïne, très différente de celle d'*Empress*, mais encore une



femme. Et je prépare aussi un autre projet avec John Romita Jr ; et je dois admettre que là encore c'est une héroïne... Je pense que le concept même d'un héros mâle, blanc de 35 ans, beau gosse ne m'intéresse plus tant que ça. Il y en a déjà plein les rayons, ça fait 75 ans que les comics font ça! Moi je pense qu'il y a de nouvelles choses à écrire.

Quand on a démarré Comic Box, on me demandait toujours si j'aimais vraiment les comics... Parce que bon, vous comprenez, en étant une fille...

Absolument! Mais ça a changé heureusement! Et d'un point de vue purement réaliste, je peux vous dire qu'en conventions, les visages devant moi ont sacrément changé! Au début je n'avais que des garçons! Et peut-être une ou deux petites amies qui étaient là par gentillesse et regardaient le truc avec curiosité. Maintenant la moitié de mes files d'attente est composée de lectrices! Et c'est très bien! Il faut se rappeler aussi qu'il y a moins de 20 ans, les garçons comme les filles avaient un peu honte de lire des comics... Moi je me rappelle dans le métro, on n'en menait pas large de lire ça, même un truc "sophistiqué" d'Alan Moore! (rires) Aujourd'hui je vois des filles lire ça naturellement, au café, à côté de chez moi, c'est super!

À propos de Greg Capullo, pouvez-vous nous donner le titre de votre série avec lui et nous faire le pitch?

J'ai écrit seulement les trois premiers épisodes, on va l'annoncer en mai, donc un peu tôt pour en parler... Désolé mais le meilleur moyen de garder un secret, c'est de ne le dire à personne (rires). Car chacun le dit au moins à UNE personne, et après c'est fichu!

Quels sont vos plus gros challenges pour votre label Millarworld?

On est une petite compagnie, en face de deux géants des médias que sont Marvel et DC. Et ce sont mes concurrents! On est sur les mêmes rayons, si je prends un stand dans une convention, il me coûte la même chose qu'eux, et ils ont l'avantage que les gens iront naturellement vers Spider-Man ou Batman, car ça leur est familier. Donc nous, on doit s'intégrer le plus possible dans la vie des gens, dans le multimédia. On a eu de la chance et un peu de succès avec *Kingsman*, *Wanted*, ou *Kick-Ass*. On a d'autres films en développement et on doit continuer d'arache-pied car des gens qui ont aimé le film ou le jeu vidéo, à un moment, viendront acheter vos bouquins. Et c'est ça le but! Car les comics, c'est l'œuvre de ma vie. Le reste, les films, j'adore, mais pour moi c'est d'abord et avant tout des moyens de ramener les gens vers les comics...



Que faites-vous exactement quand vous êtes consultant sur les films, comme avec la Fox, par exemple?

C'est très simple, je m'assois dans une pièce avec les décideurs du studio et on discute des personnages, de leur intérêt, est-ce qu'ils peuvent porter une franchise, est-ce qu'on peut faire un film sur eux. Que pensez-vous de cet acteur pour jouer ce rôle? Ou de tel réalisateur pour le film? On débat et je donne mon avis. Ça fait 4 ans que je le fais, ça se termine en août 2016 et sincèrement ça a été très intéressant, très fun et les films étaient bien! Mais après *X-Men*

Apocalypse qui est le dernier film où j'aurai été engagé d'une quelconque façon, je m'occupe de mes propres trucs.

Donc vous avez participé à ce navet sur les 4 Fantastiques...

Vous êtes dure... Ces gars aimaient sincèrement ce qu'ils faisaient, ils ont essayé de faire le meilleur film possible, certains trucs ont marché, d'autres non. Josh Trank par exemple, le réalisateur de *Chronicle* est un type génial, j'ai beaucoup aimé le film, même s'il n'a pas trop marché. À vrai dire, je trouve même que la Fox a engagé de très bons réalisateurs pour ses films et les a laissés faire ce qu'ils voulaient. Regardez Bryan Singer, Matthew Vaughn, ils

ont révolutionné les films de super-héros. Parfois ça marche, parfois non...

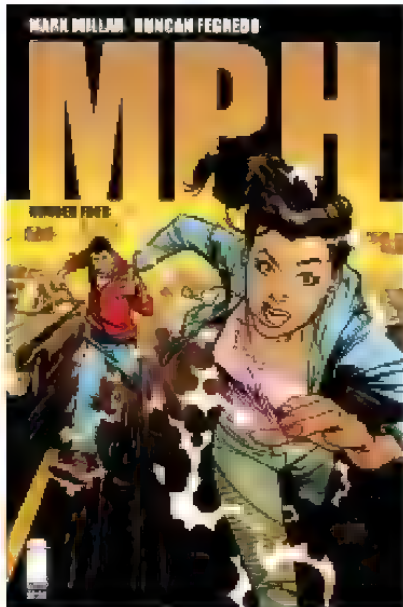
Vous aviez envie de faire un gros crossover Marvel/DC, vous avez pu avancer?

CI-DESSUS : Superior, un air de Shazam mais l'idée de Millar, c'est bien un surhomme optimiste.

EN BAS, À GAUCHE : *Civil War*, un crossover vieux d'une décennie, mais qui continue de faire référence.

CI-DESSOUS : *Starlight*, une redécouverte d'une SF classique, épique mais fraîche!

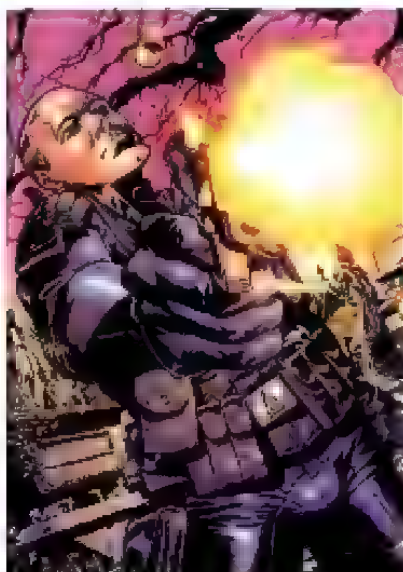




EN HAUT : les héros de MPH prennent littéralement un coup de speed.

CI-DESSUS : référence des titres Millarworld les uns à l'intérieur des autres.

EN BAS : Wanted, à bien des égards la série qui a révolutionné le creator-owned avec ses chiffres.



Non, mais ça ne veut pas dire que je ne le ferai pas dans un ou deux ans! Je pense qu'on a tous besoin d'un bon GROS truc comme ça, c'est le moment! J'ai une idée, j'aimerais bien l'écrire moi-même, même si je sais que par le passé ce genre de trucs a pris des mois de négociation... Et encore c'était juste Marvel/DC maintenant c'est Disney/Warner Bros, mais je suis assez dingue pour penser que c'est possible... Et je reste persuadé qu'il nous faut un énorme truc encore plus grand que Civil War pour ramener les gens vers les comics.

À propos de Civil War, cela continue, le film arrive, alors que cela fait déjà 10 ans que vous en avez eu l'idée, comment c'était venu?

En fait c'était venu d'une idée que j'avais eue pour les X-Men, en 2004 il me semble, au moment où je devais reprendre la série. L'idée de Magneto se battant contre le Professeur Xavier, c'était vu et revu, ça ne m'amuse pas. Donc je m'étais dit, passons une génération. Créons un schisme entre les X-Men. Xavier meurt, assassiné et comme ce sont les hommes qui l'ont tué, Cyclope qui lui était tellement fidèle se retourne contre l'humanité. Au moment où Wolverine est bizarrement optimiste car il sait d'expérience qu'on peut rester chez les gentils en ayant un passé lourd, puisqu'il l'a fait... On avait super besoin de faire un crossover pour l'été 2005 il me semble, et du coup au lieu de le faire pour les X-Men seulement, on a décidé de le faire pour les autres héros et au contraire de garder cette partie de l'histoire pour plus tard. Et après, je suis parti faire Kick-Ass donc on n'a pas continué. Voilà l'histoire secrète de Civil War!

Et quel était votre but sur cet événement?

J'avais envie de faire une grande histoire politique avec les super-héros, j'adore la politique, je trouve ça très important. Et entrer dans l'idéologie des super-héros c'était vraiment passionnant. À côté de ça, honnêtement, ça me plaisait bien aussi de les voir se castagner! (rires) Quand j'étais petit, ils le faisaient, surtout chez Marvel! Chez DC ils étaient plus civilisés... Genre, "Batman tu veux un café?" Alors que les héros Marvel sont plus comme des teenagers prêts à se jeter les uns sur les autres. Et c'est fun.

Vous travaillez toujours avec votre technique du tableau blanc? Parlez-nous en un peu...

Oh oui, ça fait trois ans déjà et j'ai même amélioré le truc! Avant d'écrire quoi que ce soit, je passe un mois à imaginer des scènes, je les arrange et je les mets sur le tableau en question. C'est comme si je préparais les ingrédients, avant de faire la recette. Et après, je mets entre six semaines et deux mois à écrire le truc, donc à cuisiner pour de bon. Donc il me

faut trois mois pour faire cinq ou six épisodes. Ce qui fait que j'écris entre 18 et 20 épisodes par an. Je sais c'est pathétique, la plupart de mes copains font nettement plus, mais bon... Ou je passe trop de temps à préparer mes histoires, ou je passe trop de temps sur Twitter, allez savoir! (rires)

Vous avez cité Spider-Man auparavant, en préparant cette interview, j'ai lu que le premier comic-book de votre vie était l'épisode #121 avec la mort de Gwen Stacy et que vous étiez tellement fan du personnage étant petit que vous vous étiez dessiné sa toile sur votre visage, au feutre indélébile, et que ça a mis des semaines à partir?

En fait en Écosse, on n'avait pas l'épisode #121 comme aux USA, on avait Super Spider-Man Weekly, en noir et blanc, trois semaines après la publication américaine. Donc oui, je l'ai lu quand j'avais 6 ans en 1976. Je ne lisais pas bien, mais assez pour comprendre les mots avec un peu d'aide et j'ai trouvé que c'était absolument génial! Comme je n'avais

pas beaucoup d'argent, je l'ai relu plein de fois! Et puis je me souviens très bien du suivant aussi, le #122. En un seul épisode. Spidey voit sa petite amie mourir, le Green Goblin a découvert son identité et à la fin, alors que je ne savais même pas ce que c'était que la drogue, Harry Osborne se retrouve accro au LSD! Je lisais ce truc-là littéralement la bouche ouverte! D'un côté je me disais, faut que j'arrête. De l'autre, c'était énorme. Impossible de ne pas adorer! En revanche, honnêtement, je

ne me souviens plus si ce n'est pas plutôt un épisode de Superman que j'ai lu pour la première fois... Quand il décide de ne plus être Superman mais juste Clark Kent, le #297 je dirais... Et là encore, j'avais adoré! Dans tous les cas, c'était bon, j'étais tombé dedans! Et bien sûr, j'ai toujours les deux comics en question dans ma bibliothèque!

À propos de drogue, c'est ce souvenir qui vous a inspiré MPH (publié ces temps-ci chez Panini)?

Non en fait, la drogue ne m'intéresse pas vraiment, j'ai testé un peu quand j'avais 20 ans, aucun intérêt, et depuis que j'ai eu mes enfants, je me suis juré de ne jamais y toucher. En revanche j'adore l'alcool, je suis vraiment fan, donc à la place de la drogue je bois des litres de bières et de vin! (rires) En fait, je suis même vraiment contre la drogue, pas seulement pour moi, mais pour tous. J'ai vu tellement de choses négatives, des amis détruits, des gens qui font des épisodes paranoïaques, que je ne peux pas justifier ce choix. Mais pour moi, MPH n'est pas tant une série à propos de la drogue qu'une série sur la pauvreté et le racisme. Je voulais une histoire où on comprenne ce que ça veut dire de grandir dans un endroit où il n'y a rien... C'est d'autant plus intéressant qu'aux USA, l'idéal, c'est que n'importe qui peut réussir, n'importe qui peut devenir millionnaire. Mais

"J'avais envie de faire une grande histoire politique avec les super-héros."

moi je voyage beaucoup aux USA et je vois plutôt des tas d'endroits où il n'y a pas d'espoir... À Detroit, par exemple je n'en croyais pas mes yeux. Les rues sont désertes, les hôpitaux et les commissariats sont fermés parce qu'il n'y a pas d'argent public pour les maintenir ! On dit ce qu'on veut sur l'Europe mais nous, on considère comme allant de soi d'avoir un système d'éducation et de santé qui fonctionne, on devrait s'estimer heureux ! Donc MPH est plutôt autour de tout ça et comme ça ne ressemble pas aux bouquins que j'ai faits avant, j'aime bien, c'est fun.

Pour rester sur des sujets sérieux, pourquoi avoir choisi avec Chosen/American Jesus de mettre les questions religieuses au sein d'un comic-book, connaissant les problèmes que la religion génère dans le monde actuellement...

J'aime l'idée d'une société multi-ethnique, multi-raciale et qui vit bien comme ça. Mais même en tant qu'athée, l'idée que Jésus revienne dans le monde d'aujourd'hui, ça m'interpelle ! Comme auteur et comme lecteur. Ça s'écrit tout seul.

Vous n'aviez pas peur des réactions négatives des catholiques ?

J'ai traité le truc avec respect, donc non. Et puis je n'ai pas fait cette histoire pour donner des leçons ou pour soutenir un point de vue. Je trouve que quand le scénariste le fait pour marquer un point, ce sont les pires histoires qui en sortent ! Je ne suis ni pour ni contre Jésus, j'ai juste écrit ce que je crois qui se passerait s'il revenait maintenant. Et les conséquences. C'est la même chose quand j'ai écrit pour Captain America et les Ultimates, les gens se disaient : "Ouh ! Là, là ! Millar est très à droite" ! (rires) Non, en fait je suis même plutôt à gauche, mais quand j'écris pour un personnage qui est né dans les années 1920, qui a été congelé dans les années 1940 en pleine guerre, j'ai tendance à penser que quand il se réveille, il sera très conservateur... C'est drôle que les gens confondent mes positions avec celles des personnages. C'est mon boulot d'écrire ce que je pense qu'ils penseraient ou feraient dans telle ou telle situation, et je ne suis pas obligé d'être d'accord avec eux pour les comprendre...

Avez-vous déjà expérimenté comme le disent certains auteurs, la sensation qu'un de vos personnages n'était pas d'accord avec la direction que vous vouliez lui faire prendre ?

Non, pas personnellement. Mais j'y pensais il n'y a pas longtemps, car la conclusion de *Huck* n'est pas tout du tout du genre de celle que j'écris d'ordinaire pour mes séries. D'habitude je termine sur un gros truc, genre coup de feu avec du sang qui éclabousse les pages (rires). Je rigole bien sûr, mais vous comprenez l'idée. Avec un personnage comme Huck qui est tellement gentil qu'il va d'abord s'assurer que tout le monde va bien, ce genre de fin n'a pas de sens... Donc il va amener la série dans une autre direction et c'est ça le secret de l'écriture, c'est de suivre les personnages là où ils iraient...

Mais il faut bien les connaître pour ça...

J'ai l'impression que c'est le cas ! Et pas seulement avec ceux que j'ai créés ! Batman, Superman, Flash, c'est comme si je les connaissais personnellement. Je serai capable de citer leur film préféré, leur dessert favori. Comme des amis. Je les côtoie tellement depuis mon enfance, que je trouve ça assez facile d'écrire pour eux.

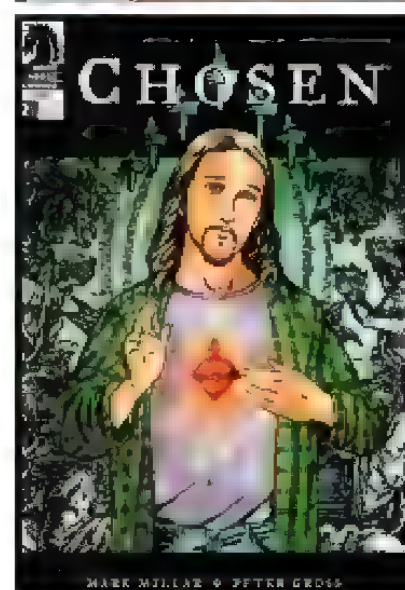
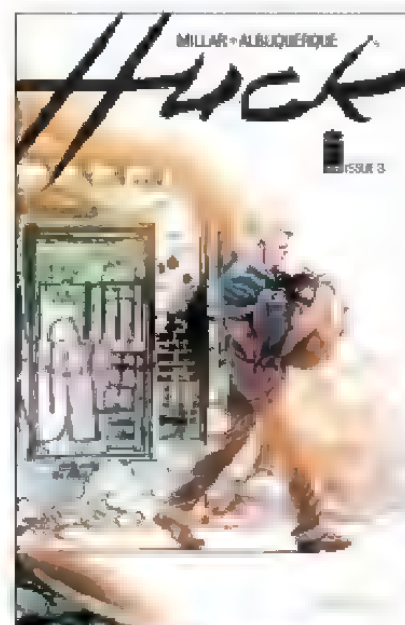
Diriez-vous que *Huck* est votre version de Superman ?

C'est drôle, mais en fait, pas du tout ! C'est plutôt ma version de Captain America ! Et pourtant c'est drôle, de nombreuses personnes me posent effectivement cette question et je comprends pourquoi... Il est innocent, il a grandi dans un environnement rural et il aide les gens, mais c'est tout. Si je vous dis d'où je sors *Huck* vous allez rire. Il y avait à l'époque un film qui s'appelait *The Nacho*, je ne l'ai toujours pas vu d'ailleurs, mais il y avait ce personnage dans un champ de maïs, dont j'ai imaginé la vie, l'histoire et c'est comme ça qu'est né *Huck*. C'est ma version de l'Amérique profonde qui aide les gens, c'est pour ça que je dis plutôt Captain America.

Alors ce n'est pas en réaction des films récents de Superman qu'on dit que vous trouvez trop dark et que vous n'aimez pas ?

Oh si, c'est 100 % en réaction à ça ! Je voulais créer quelque chose qui vous fasse aller bien. Superior est plus proche

de ma version de Superman, parce qu'il vole, il est super fort, super rapide. Et *Huck* est plus proche de Captain America parce que c'est juste un homme, un peu plus fort ou rapide que les autres, c'est juste la meilleure version possible de l'Américain.

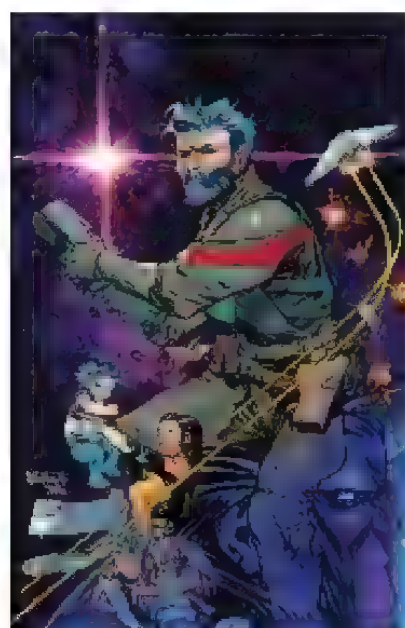


CI-DESSUS : *Huck*, ça ressemble au nom d'un monstre vert ? Celui-ci logne sur l'altruisme de Captain America.

CI-DESSUS : *Chosen*, un autre type de "sauveur" (enfin, jusque dans les dernières pages...).

EN BAS : *Huck* démontre sa force.

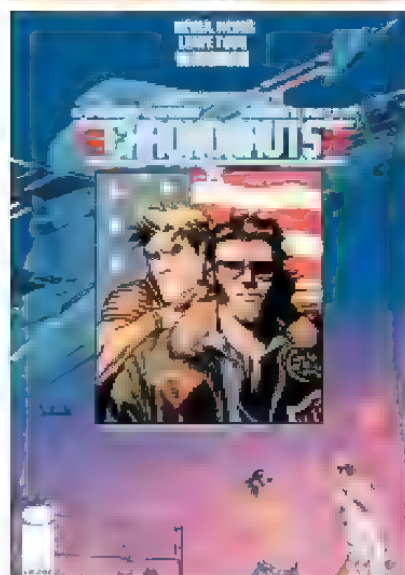
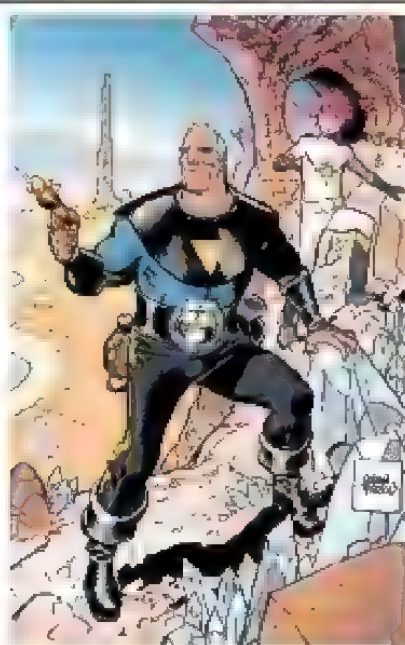




CI-DESSUS : Empress, la nouvelle série de Millar et Immonen.

CI-DESSOUS : Starlight, de la SF vintage mais aussi élégante et moderne, grâce aux crayons de Goran Parlov.

EN BAS : Chrononauts, ou le voyage dans le temps, sans s'encombrer des responsabilités.



pas plus. Et c'est vrai que j'ai créé Huck en sortant de *Man of Steel*, parce que j'étais traumatisé d'avoir vu Superman tuer quelqu'un ! Je me suis vraiment dit, non là, ils vont trop loin ! Et quand c'est moi qui dis ça, ce n'est vraiment pas bon signe...

Qu'est ce que DC devrait faire pour vous convaincre d'écrire Superman ?

Je ne sais pas si j'en ai vraiment envie... Mais de toute façon, ce n'est pas une question d'argent. Si j'en avais envie, il faudrait juste me laisser écrire l'histoire que je veux et me donner le meilleur partenaire possible aux dessins ! Mais c'est ce que je fais avec Millarworld ! Honnêtement ils sont sympas et tous les deux mois ils me demandent si je ne voudrais pas faire ci ou ça et ce n'est pas inintéressant mais comme je vous l'ai dit mon temps est limité et pour l'instant je préfère écrire *Starlight*, *Empress*, ma nouvelle série avec Capullo. Mais dans le futur, pourquoi pas, un petit truc genre six épisodes qui vont ensemble comme *Civil War* ou *Superman Red Son*, à mettre sur mes étagères, pour satisfaire le fanboy que je suis toujours... (rires) J'ai des idées pour des personnages que j'aime, comme Green Lantern ou Aquaman par exemple et chez Marvel aussi, je les écris, je les garde dans un coin, et on verra dans 15 ans !

Comment avez-vous choisi Rafael Albuquerque pour travailler avec vous sur Huck ?

Je savais que je voulais justement ce feeling rétro, vieille Amérique et compagnie. Un truc qui fait penser à Norman Rockwell, à *Of Mice and Men*, les années 1930.

Et c'est drôle parce que c'est vrai qu'en regardant *American Vampire*, ce n'est pas un choix évident, mais moi j'ai senti dans son dessin, quelque chose qui m'évoquait cette bonne vieille Amérique que nous aimons. Et je ne me suis pas trompé ! Son travail est magnifique et ses noirs en blanc sont vraiment impressionnants. Il faut qu'on fasse un truc avec ses originaux, pour que vous voyiez tous la pureté de son dessin.

Comment faites-vous d'ailleurs pour recruter les talents qui feront le Millarworld l'an prochain ?

En fait j'ai de la chance, à chaque fois, les gens à qui je demande disent oui ! (rires) Et je sais que c'est aussi parce qu'ils travaillent pour eux-mêmes. Ça change tout ! Vous créez quelque chose de nouveau et qui est à vous, c'est une magnifique expérience et ça vous survit. En plus

j'avance le cash pour tout le monde... Je fais attention à les payer autant que chez Marvel et DC et souvent, c'est beaucoup d'argent ! Et en plus ils ont 50 % sur tout ! Donc s'il y a un jouet, un porte-clés, un film ou un jeu vidéo, ils ont la moitié des royalties. Et je ne prends même pas de pourcentage en tant que producteur ou agent. Si je dois aller à L.A. pour vendre nos films, j'y vais, mais je ne répercute même pas ça sur les artistes, volontairement. Donc si j'ai un dollar, ils ont un dollar... Ça vaut le coup non ?

Vous êtes sacrément dangereux pour Marvel et DC, en fait... Je suis leur pire cauchemar ! (rires)

Pensez-vous qu'ils doivent changer quelque chose à leur système, quand on voit le nombre de talents qui les quittent pour faire du creator-owned, on se dit que oui !

D'abord, je pense qu'ils ne peuvent pas arrêter ce mouvement... J'avais prédit ça, il y a dix ans et on m'a traité de dingue... Mais ce que j'avais prédit est arrivé : la télévision et les films ont un besoin ILLIMITÉ de contenu, et pour en avoir, ils ont des budgets qui peuvent être illimités eux aussi et qui de toute façon, seront toujours supérieurs à ceux des comics. Il y a déjà des centaines de chaînes de télévision. Et si on rajoute le cinéma par-dessus, c'est encore plus. Donc au final, certains d'entre nous iront travailler à 100 % pour la TV ou pour le cinéma, et ceux qui aiment vraiment les comics comme moi iront chez Image, Icon, ou ailleurs pour faire leurs propres séries. Marvel et DC ont un vrai problème... Avant, ils avaient des dessinateurs qui mettaient cinq



ou dix ans avant d'avoir vraiment un public. Et là ils les mettaient sur une grosse série comme *X-Men* ou *Batman*, donc ils restaient. Aujourd'hui les types peuvent être connus au bout d'un an ou deux et partir faire leur propre série ! Et pire comme Marvel et DC le savent, ils sont prêts à leur filer les clés de la maison très vite, hop, on leur donne les bouquins les plus vendus. Parfois, ils n'ont même pas les épaules pour le stress que ça représente, et en définitive, ça ne les empêche pas de partir quand même ! Cela dit on a TOUS un gros problème à gérer, c'est la baisse des ventes de comics en général... La majeure partie des séries vend la moitié seulement d'il y a quelques années... Il y a quelques mois, il me semble qu'il n'y a que deux séries qui ont dépassé les 100 000 exemplaires... Je crois que c'était *Star Wars* et *Dark Knight 3*. Donc, d'un côté les créateurs n'ont jamais gagné autant avec l'exploitation du merchandising.

Mais de l'autre, les leaders du secteur souffrent, les ventes chutent, et les stars partent faire leurs propres séries, donc sincèrement, là je n'ai pas la solution, mais je sais qu'à un moment ça va devenir notre problème aussi... On a besoin d'avoir plus de magasins, comme le cinéma a besoin de plus de multiplexes, mais ça ne marche que si les gros vendent plus de bouquins...

La plupart de vos séries ont un lien évident entre le passé et le présent ou contiennent un hommage à quelque chose du passé comme Empress avec Flash Gordon, pourquoi est-ce important à vos yeux ?

Je crois que c'est important pour tout le monde. Quand vous regardez les films de Quentin Tarantino, vous voyez les choses qu'il aimait quand il était plus jeune. Richard Donner était un grand fan de la série Superman des années 1950, donc quand il a fait le film il a mis ça aussi, Sam Raimi aimait Spectacular Spider-Man et on l'a senti dans sa réalisation. Bref, il n'y a rien de plus fort que les passions de notre enfance, rien ne peut remplacer ça, quand vous êtes adulte. Devant mon bureau il y a un poster avec toutes les couvertures que j'aimais quand j'étais petit. Et je pense que les meilleures histoires proviennent de cet amour que vous avez pour les personnages dans votre enfance. Kingsman vient de mon amour des espions, Starlight du fait que j'aimais Flash Gordon, Superior du film Superman avec Christopher Reeve. Si vous aimez quelque chose à ce point, avec un peu de chance, ce sera contagieux !

Vous avez toujours un projet avec Olivier Coipel ou c'était une fausse rumeur ?

J'essaye, j'essaye ! Et en plus il m'en doit une ! Je lui ai présenté Chris Hemsworth, il y a trois ou quatre ans et il l'adore, il est super fan, il ne se tenait plus de le rencontrer. (rires) Bref, je lui envoie des e-mails tous les trois mois environs pour voir si on peut avancer, il me répond, oui, pas de soucis on va le faire bientôt et après je n'entends plus parler de lui pendant trois mois ! Mais je l'aurais, un jour ! Il était dans ma liste avec Stuart Immonen, Frank Quitely, Greg Capullo, John Romita. Tous les autres ont dit oui, il ne me manque plus que lui !

Jupiter's Legacy vient de paraître en France, que diriez-vous aux lecteurs français pour qu'ils se lancent dans cette série ?

Je n'aurai pas peur d'y aller franco et de dire que c'est le meilleur comic de super-héros jamais produit ! (rires) Que j'y ai mis tout ce que j'aime et que je voulais faire depuis longtemps. Toutes mes idées les plus radicales ! Et que Frank a dessiné des merveilles. En plus le second volume est encore meilleur, donc vous ne serez pas déçu par la suite ! Je le sais,

j'ai de l'avance sur vous, j'ai déjà écrit les cinq épisodes suivants et vu des pages de Frank, c'est magnifique. J'aime tellement ce comic-book que je pense qu'il devrait être vendu à côté de la Bible dans les rayons ! (rires) Allez-y !

En 2013, vous avez reçu des mains de Sa Majesté la reine d'Angleterre le Most Excellent Order of British Empire pour votre apport au cinéma et à la littérature, ça signifiait quelque chose pour vous ?

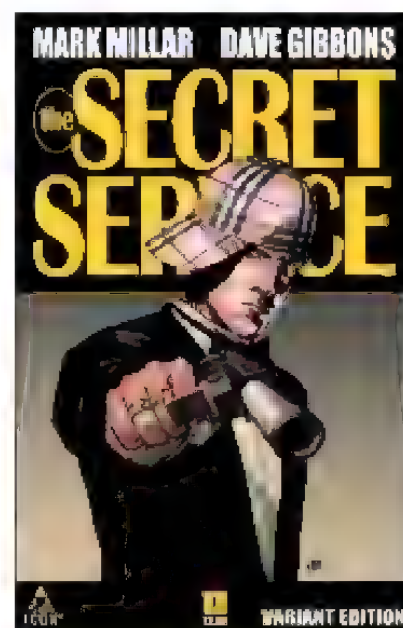
À vrai dire, pour moi rien du tout... (rires) Je ne suis pas d'accord avec le concept même de la monarchie, la famille royale. Du coup, je reçois la lettre, je la laisse traîner plu-

sieurs mois sur mon bureau sans répondre et un jour, ma femme la voit... Elle est anglaise... Et comme vous le savez les Anglais aiment la reine. Et elle me dit sérieusement : "On irait à Buckingham palace, c'est génial, ça ferait plaisir à ma mère..." Donc j'ai dit oui... Et sincèrement c'était très intéressant. J'étais content d'y être allé et bien sûr j'avais droit à quelques invités. Il y a un gars de la sécurité

qui m'a expliqué qu'ils ont 30 ou 40 snipers planqués partout, pour le cas où quelque chose tourne mal... (rires) L'endroit est magnifique, c'est normal, on paye tous pour ça... On a vu le palais, c'était étrange, mais ma famille était vraiment contente et j'ai fini par me dire que puisque je paye mes impôts pour que ça continue, alors je pouvais aussi en profiter de temps en temps ! (rires)

À propos d'Angleterre, comment définiriez-vous l'humour anglais ? Et selon vous, est-ce que l'humour écossais est différent ?

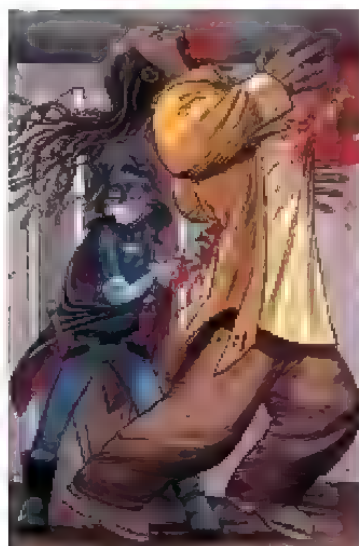
Un peu différent, oui ! L'humour anglais est un peu plus gentil, l'humour écossais un peu plus corsé. C'est simple, plus vous allez au Nord, plus l'humour est agressif ! (rires) Chez nous le plus grand humoriste s'appelle Frankie Boyle, je l'adore, on est amis et le plus humoriste anglais à mes yeux s'appelle Michael McIntyre. La différence, c'est que vous pouvez répéter les blagues de McIntyre à une gamine de cinq ans, elle rira, alors que chaque ligne de Boyle peut potentiellement vous envoyer en prison ! (rires) Et je pense d'ailleurs que vous voyez ça aussi dans mon travail ! Souvent les gens me disent que ce que j'écris est vraiment violent, parfois choquant, mais comme je suis écossais, moi, ça me semble normal ! (rires)



CI-DESSUS : l'impétueux Secret Service, à l'origine du film Kingsman

EN BAS : Jupiter's Circle, la préquelle de Jupiter's Legacy, qui s'intéresse à l'ère "mad men" du super-hérosisme.

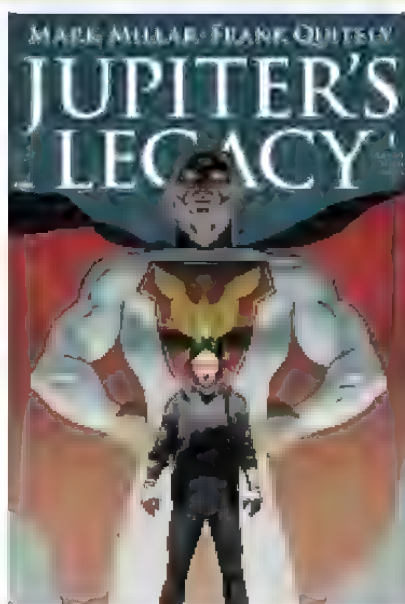




EN HAUT : de la page à l'écran, l'univers de *Kick-Ass* transposé...

CI-DESSUS : Némésis, ou, si le masque de Batman cachait un Joker.

EN BAS : *Jupiter's Legacy*.



L'exemple le plus frappant est sans aucun doute *Kick-Ass*, qui est effectivement violent et un peu dingue, dans le bon sens, vous avez dû faire des changements par exemple pour le film? On vous a dit : "Là, vous allez trop loin"?

Non... Mais en même temps je suis clair, je sais qu'il faut faire des compromis. Je respecte les gens à qui j'ai vendu les droits, je ne suis pas au-dessus de

leur épaule à regarder ce qu'ils font et à jouer les censeurs... J'estime que vous avez le choix au départ de vendre ou de ne pas vendre, ou à qui vous vendez, donc ensuite, ça ne vous appartient plus, il faut faire confiance au réalisateur! Ils respectent votre bouquin, vous respectez leur travail. Et sincèrement j'ai eu plutôt de la chance. Je suis allé sur le tournage de *Kingsman* toutes les semaines, le mercredi, pendant deux mois, Matthew Vaughn me faisait venir et je voyais les rushs, je discutais avec les producteurs. Mais c'est lui le boss!

Pour continuer sur *Kick-Ass*, pourquoi formez-vous un si bon duo avec John Romita Jr?

Pour les mêmes raisons que De Niro et Scorsese vont bien ensemble! Parce qu'à force de travailler ensemble, il y a une chimie qui s'installe et ça ne veut pas dire qu'on est les meilleurs, juste que quand on travaille ensemble, ça peut faire des étincelles. Je me souviens d'un film il y a quelques années, il y avait des acteurs extras, Brad Pitt, Julia Roberts, mais le film était nul! La chimie ne fonctionnait pas entre eux... Alors qu'avec Johnny quand on a démarré ensemble sur *Wolverine* et que j'ai vu revenir les pages, j'ai tout de suite adoré ce qu'il faisait de mes scénarios et je lui ai dit, il faut qu'on travaille ensemble! Ok, tu as une idée? Je lui raconte que je veux faire un truc sur un mec qui se prend pour un super héros qui n'a aucun pouvoir et qui se fait casser la figure, que ça s'appellerait *Kick-Ass* et tout de suite, comme ça, alors que ça n'avait l'air de rien, il a dit oui! Et il a pris une année de congé de ses boulots Marvel pour ça. C'était un vrai risque! Et je suis content parce qu'on a réussi! Et aussi honnêtement, parce que je ne voyais personne d'autre pour dessiner ce bouquin...

Quand vous essayez de convaincre un artiste, vous partez plutôt sur un pitch simple ou

au contraire vous lui expliquez tout ce que vous avez en tête pour la série?

Plutôt la deuxième solution. Pour Greg Capullo par exemple, je lui ai remis un truc de deux pages sur ce que je pensais que la série serait, avant même de lui envoyer un script. Je fais souvent des essais, longs, complets sur la direction de la série, le concept. Après je prends environ une semaine pour faire des recherches sur Internet, je leur envoie des tonnes de photos pour expliquer comment je vois le truc visuellement. Et je fais ça avec chaque artiste! Parce que ces concepts remontent parfois à il y a 500 ans! On ne peut pas les résumer en quelques mots! *Nemesis* peut faire penser à Batman, mais Batman remonte aussi à Shadow, un peu à Doc Savage et même aux "Penny Dreadful", à Sherlock Holmes et même aux mythes grecs! Superman à *Gladiator*, Hercule, Apollon. Tout ça est lié. Le pitch court est surtout pour les lecteurs en fait... Ou les journalistes... Parce que tout le monde a très peu de temps en fait pour lire des articles. La plupart des gens lisent ça sur leur téléphone en allant au boulot le matin, donc il faut les convaincre en quelques lignes, je ne peux pas envoyer mes essais de 50 pages à tout le monde! (rires)

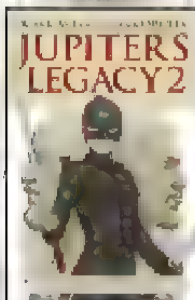
Dernière question : pour réussir comme scénariste de comics, en gros il faut être British, et bosser d'abord sur 2000 AD puis sur *Swamp Thing*, c'est ça?

Je n'y avais jamais pensé comme ça, mais oui! Pourquoi pas! Et sincèrement, si c'était à refaire, je ne changerais rien! J'aurais peur qu'ensuite ça

se gâte... Si on a retenu une leçon de *Retour vers le futur*, c'est qu'il ne faut pas s'amuser à changer le passé! Juste être content de là où vous arrivez!

Propos recueillis par
Live Benkemoun





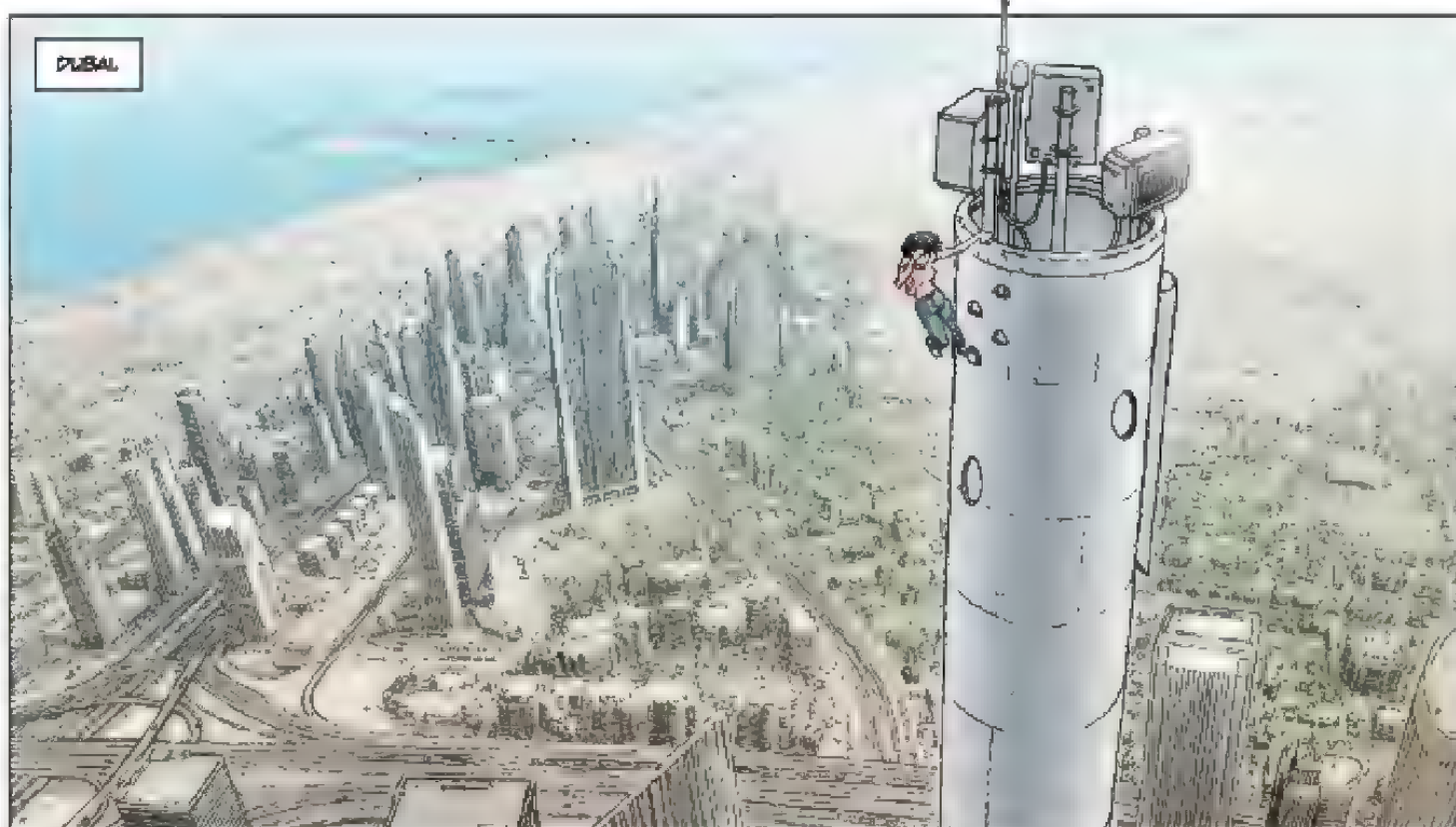
JUPITER'S LEGACY -
VOLUME 2 #1
Auteurs :
Mark Millar &
Frank Quitely

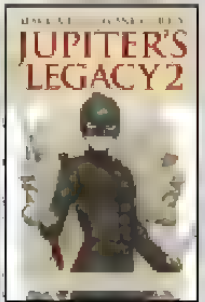
Éditeur
Image Comics

En vente aux USA
le 29 juin 2016



PREVIEW





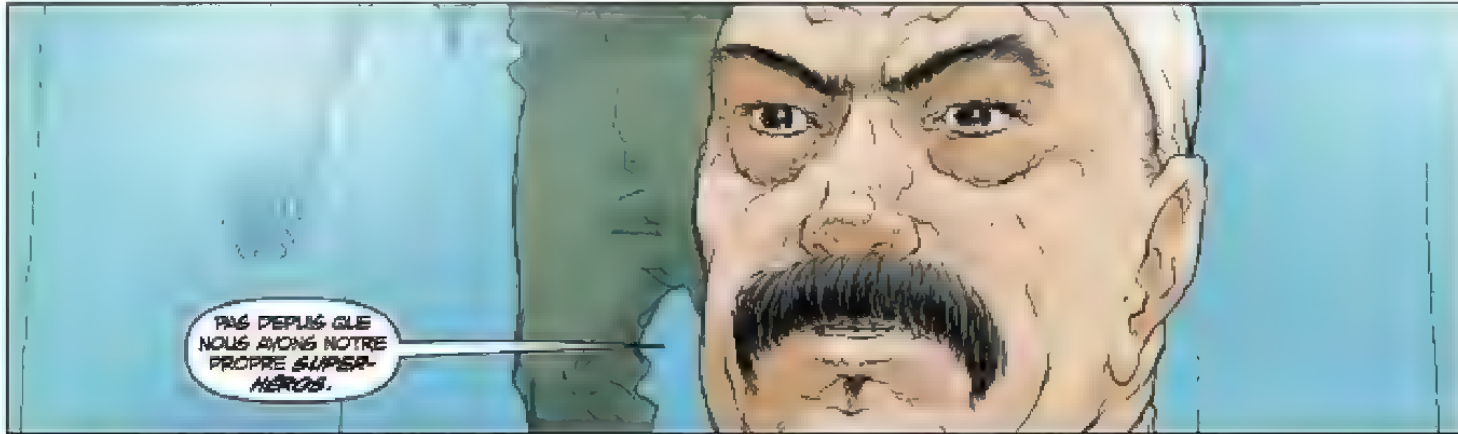
JUPITER'S LEGACY -
VOLUME 2 #1
Auteurs :
Mark Millar &
Frank Quitely

Éditeur :
Image Comics

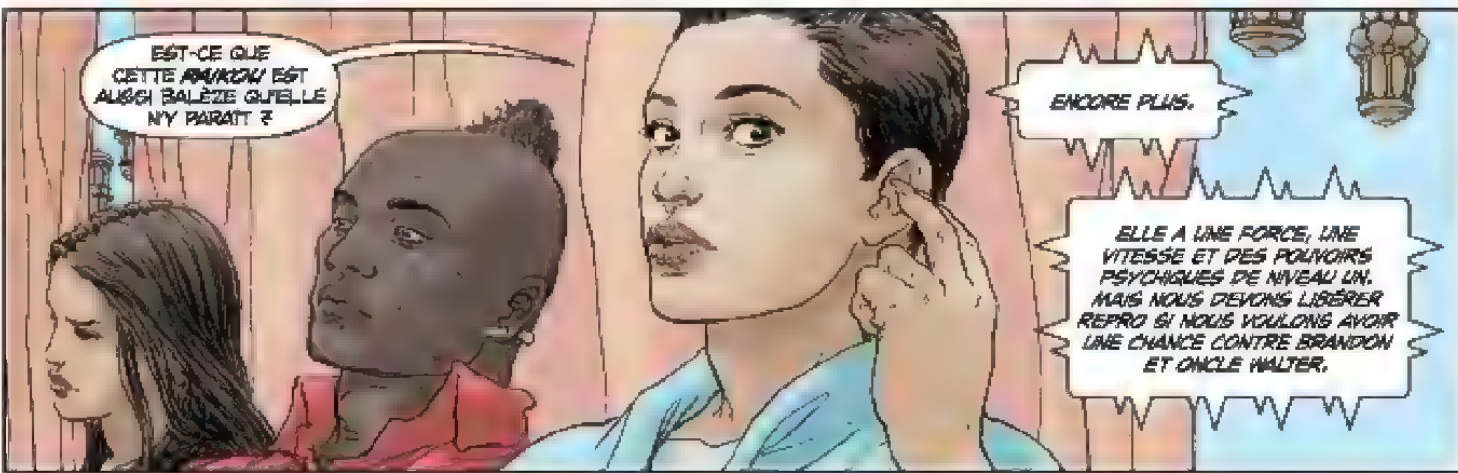
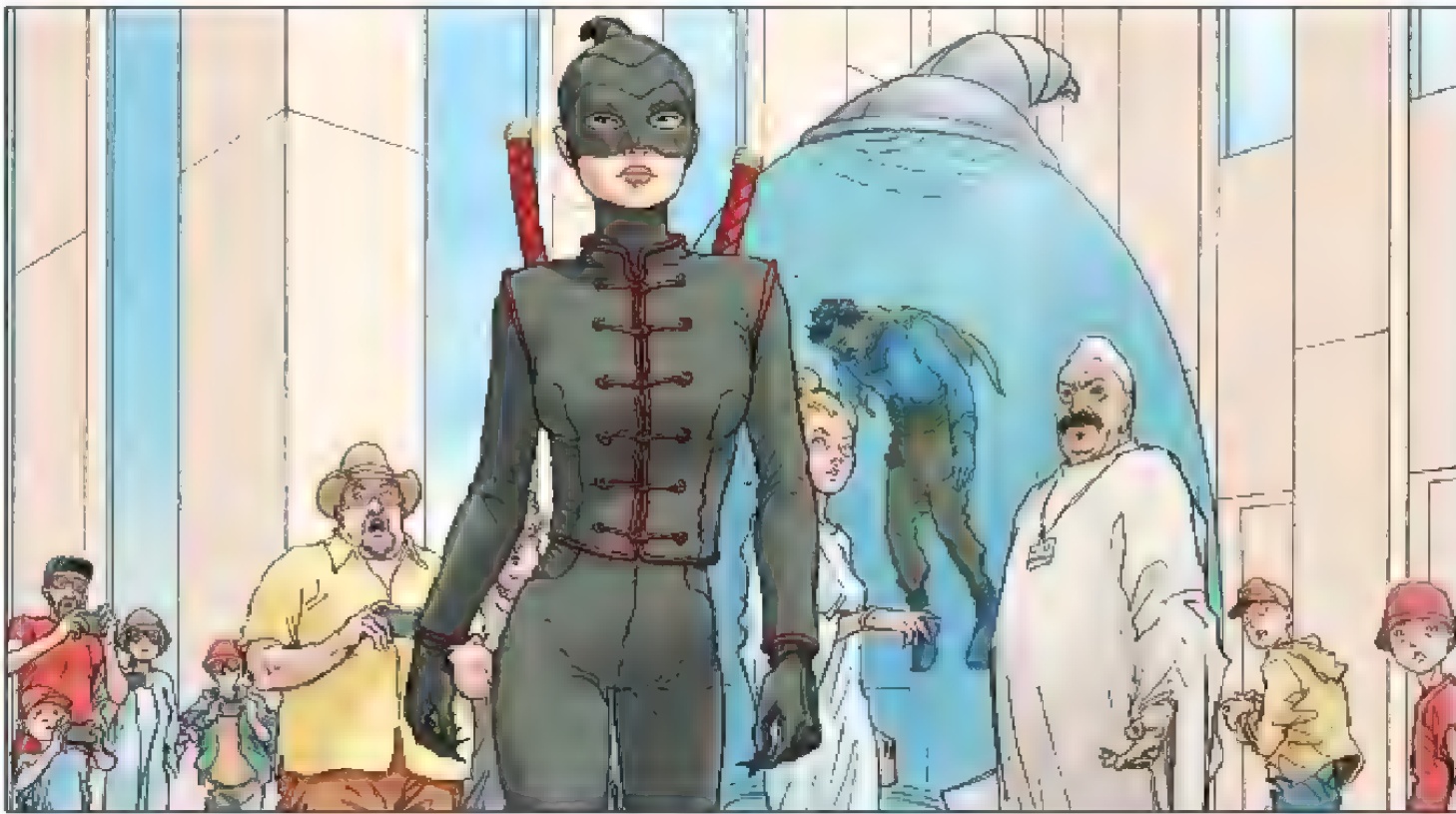
En vente aux USA
le 29 juin 2016



PREVIEW



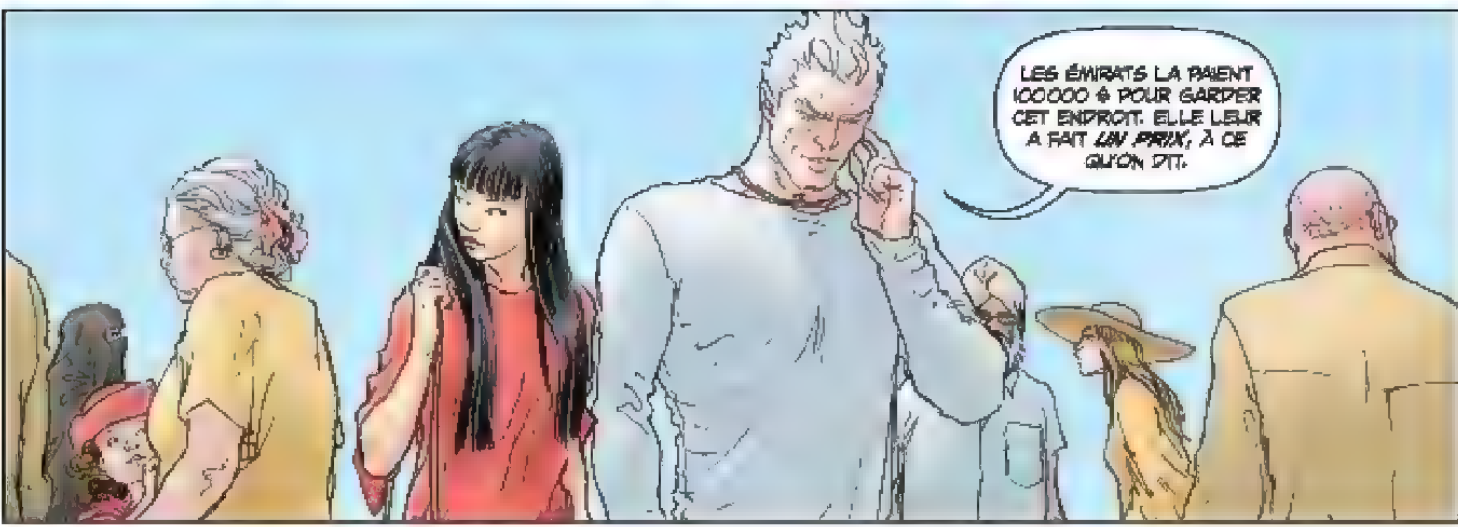
PAS DEPLUS QUE
NOUS AVONS NOTRE
PROPRE SUPER-
HEROS.



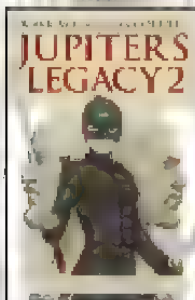
EST-CE QUE
CETTE AMIKOU EST
AUSSE BALÈZE QUELLE
NY PARAÎT ?

ENCORE PLUS.

ELLE A UNE FORCE, UNE
VITESSE ET DES POUVOIRS
PSYCHIQUES DE NIVEAU UN.
MAIS NOUS DEVONS LIBÉRER
REPRO SI NOUS VOULONS AVOIR
UNE CHANCE CONTRE BRANDON
ET ONCLE WALTER.



LES ÉMIRATS LA PAIENT
100000 \$ POUR GARDER
CET ENDROIT. ELLE LEUR
A FAIT UN PRIX, À CE
QU'ON DIT.



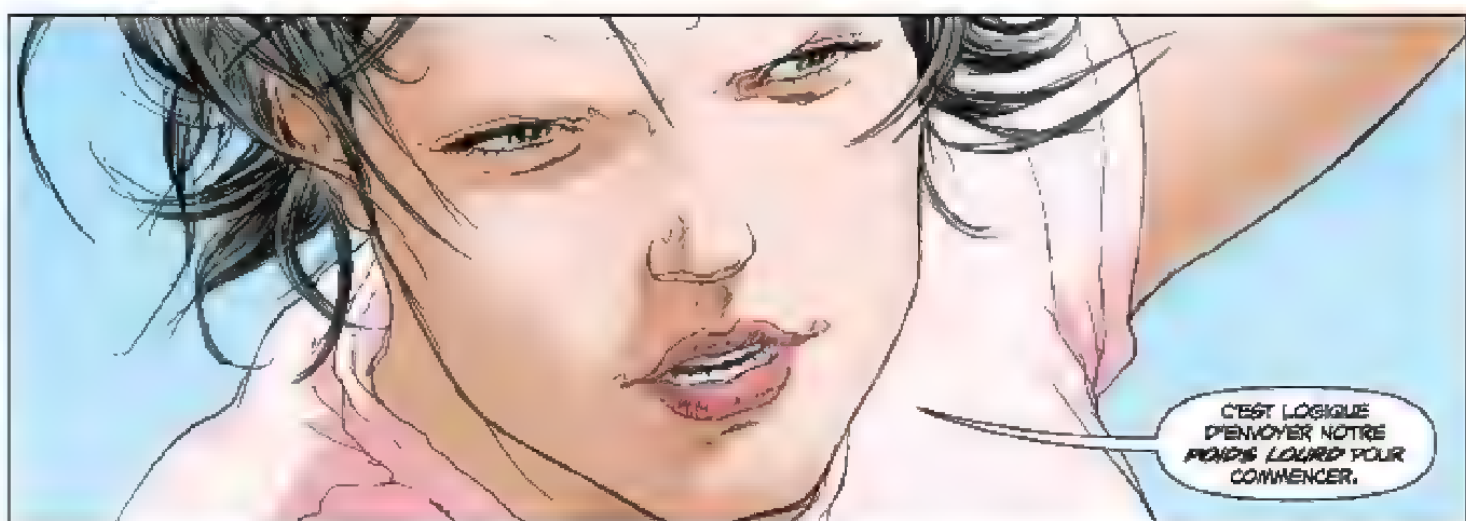
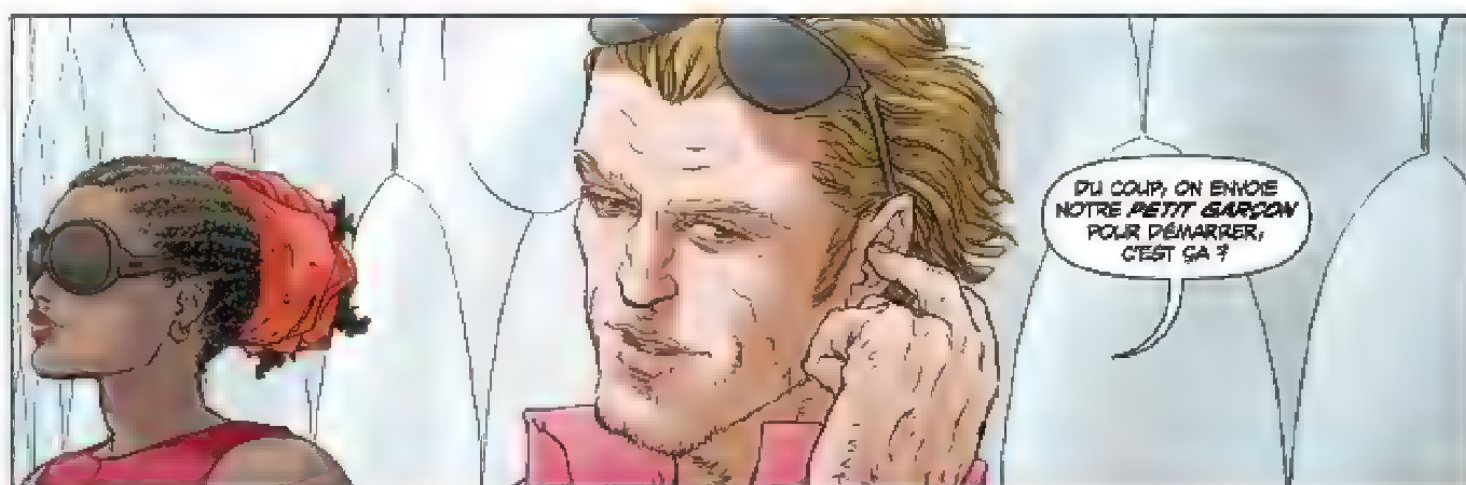
JUPITER'S LEGACY -
VOLUME 2 #1
Auteurs :
Mark Millar &
Frank Quitely

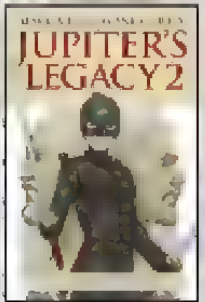
Éditeur
Image Comics

En vente aux USA
le 29 juin 2016

MILLARWORLD

PREVIEW





**JUPITER'S LEGACY -
VOLUME 2 #1**
Auteurs :
Mark Millar &
Frank Quitely

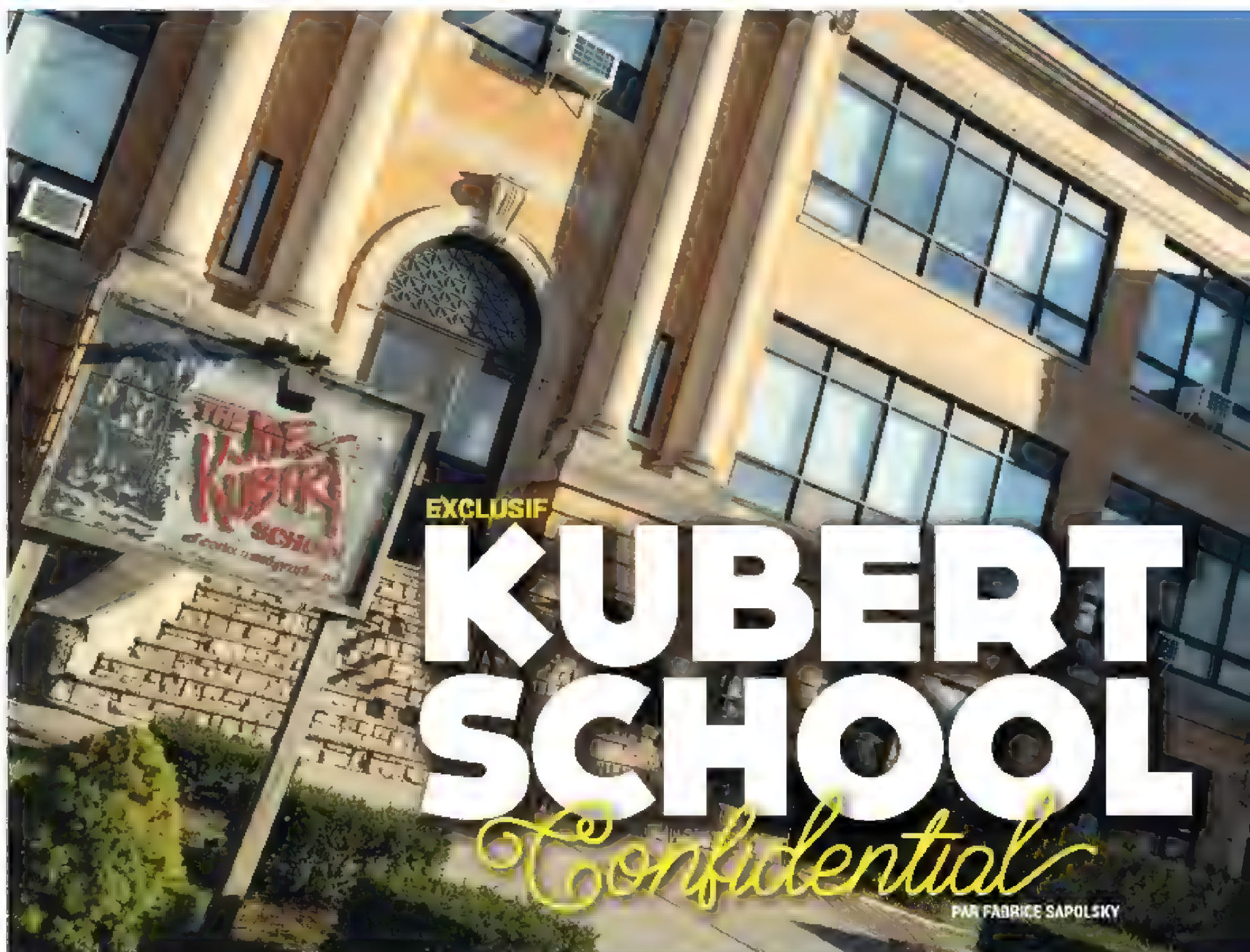
Éditeur :
Image Comics

En vente aux USA
le 29 juin 2016



PREVIEW





EXCLUSIF

KUBERT SCHOOL

Confidential

PAR FABRICE SAPOLSKY

IL Y A TOUT JUSTE QUARANTE ANS, JOE KUBERT, QUI ÉTAIT DÉJÀ UN ARTISTE CHEVRONNÉ, POSE LA PREMIÈRE PIERRE D'UN AMBITIEUX PROJET : LA TOUTE PREMIÈRE ÉCOLE 100 % DÉDIÉE AUX COMICS. AUJOURD'HUI, L'ÉTABLISSEMENT, TOUJOURS TENU PAR LA FAMILLE DE FEU JOE KUBERT, CONTINUE DE FORMER LES TALENTS DE DEMAIN. POUR LA PREMIÈRE FOIS, **COMIC BOX** VOUS FAIT DÉCOUVRIR CETTE INSTITUTION INCONTOURNABLE COMME SI VOUS Y ÉTIEZ, AVEC UN GUIDE DE CHOIX, LE FONDATEUR DE VOTRE MAGAZINE !

Dover, New Jersey. Petite bourgade de 18 000 habitants située à une quarantaine de kilomètres de New York City. C'est là, qu'en 1976, Joe Kubert a implanté l'école qui porte son nom. Un choix "évident" selon Mike Chen, le conseiller d'éducation de l'école, qui me fait visiter l'établissement. Joe Kubert habitait à Dover depuis de nombreuses années. Il ne voulait pas que l'école soit trop éloignée. Alors il l'a d'abord placée à quelques mètres de son domicile. Avant qu'il ne rachète le bâtiment de l'ancienne école élémentaire de la ville, dans laquelle nous nous trouvons aujourd'hui, mais qui n'est à 10 minutes de la maison historique des Kubert. Laquelle a été reconvertie en campus pour les étudiants.

L'école est à moins d'un kilomètre de la gare. Aussi, je m'y rends à pied. L'accueil est immédiatement

chaud. Carol Thomas, Terry Klemm et Mike Chen m'accueillent tour à tour. Adam Kubert, qui traverse le couloir en profite pour venir me saluer. Nous nous reverrons quelque temps plus tard pour l'interview (page suivante). Un café plus tard, il est l'heure de démarrer la visite.

L'ESPRIT DU CRÉATEUR

Dès le hall d'entrée, une photo de Joe Kubert domine fièrement l'endroit. Il y apparaît calme et serein. Juste à gauche, Mike me montre une vitrine pleine de dessins : "Quand Joe a fondé l'école, et qu'il a créé le programme scolaire, il a tenu à ce qu'il y ait impérativement un module sur la caricature humaine. On met les meilleurs dans cette vitrine. Brian Buniak, qui a travaillé pour Mad Magazine et Cracked, aussi l'un de nos professeurs lance,



chaque année un défi aux élèves : ils doivent dessiner 50 personnages dans un seul dessin." Alors que Mike m'entraîne dans le hall principal, je peux constater à quel point la famille Kubert habite ces lieux. Il y a des planches originales, des figurines en carton grandeur nature avec les personnages Marvel ou DC et des posters signés de Joe, Adam ou Andy Kubert partout. Nous montons par l'escalier.

HY EISMAN, professeur "JOE KUBERT M'A CONVAINCU D'ENSEIGNER DANS SA CUISINE. L'ÉCOLE N'EXISTAIT MÊME PAS ENCORE!"

SI ON CONNAÎT PEU HY EISMAN EN FRANCE, SES DESSINS ONT, EUX, FAIT LE TOUR DU MONDE. TOM & JERRY, POPEYE, LITTLE LULU, ARCHIE OU LES KATZENJAMMER KIDS, IL LES A TOUS DESSINÉS. C'EST LE PLUS ANCIEN PROFESSEUR DE LA KUBERT ART SCHOOL ET À 79 ANS, IL EST TOUJOURS TRÈS ALERTE!

Comment êtes-vous entré à la Kubert School?

Joe venait d'entrer à la Société des Cartoonistes. On s'était débrouillé un boulot dans une banque. On dessinait des caricatures de tous les patrons qui rentraient dans la banque. On s'est tout de suite bien entendu. Deux mois plus tard, il m'appelle et me dit : "Tu devrais venir à Dover voir ce que je fais là." Je regarde ma femme et je lui dis : "Tu crois que je devrais aller me perdre dans ce trou?" (rires). Donc je m'y rends, et à ma grande surprise, Joe nous reçoit chez lui. Il me dit : "Je vais faire une école ici." Et là je souris et je lui dis ironiquement : "toi? c'est intéressant." C'est à ce moment-là qu'il me propose de venir enseigner dans la future école. J'étais soufflé. Je lui dis : "Joe, ça fait 26 ans que je dessine des trucs tout seul dans mon petit bureau et que je poste mes planches chaque semaine à mon éditeur et tu voudrais que j'apprenne ça à des gosses?" Mais il a souri, il m'a dit : "Ce ne sera pas difficile donc. Tu leur montreras ce que tu fais." Je me tourne donc vers ma femme et elle me dit : "Tu devrais accepter, ça te fera du bien de sortir de la maison un ou deux jours par semaine." J'ai commencé avec un jour par semaine. J'étais très intimidé au début. Je perdais mes mots. Et, peu à peu, j'ai appris à devenir un professeur.

Et vous êtes là depuis quarante ans! Vous étiez un des premiers...

Oui, un des tout premiers. Avec... [silence] Ils sont tous partis maintenant.

Il paraît que vous avez une histoire avec Hal Foster, le créateur de Prince Valiant?

Oui! J'aimais beaucoup Prince Valiant. Une passion que j'avais en commun avec Joe Kubert d'ailleurs. C'était au début des années 1960, je crois, dans un pub à New York. J'étais au bar avec d'autres cartoonistes, c'était une réunion de la Société des Illustrateurs. On était censé bosser, mais on était trop occupés à boire. Un ami me dit : "Tu veux rencontrer Hal Foster?" Je dis "Oui, bien sûr." Là, il m'amène à sa table. Lui était assis, en retrait. Il travaillait. Il était content de parler à quelqu'un. Il m'a offert un verre et m'a raconté son histoire. Comment il avait planifié dix années d'aventures de Prince Valiant et pas une de plus. Et puis, un jour, c'est devenu populaire. Des films

ont été tournés. Et lui, n'avait plus rien à raconter! Alors il a inventé Prince Arn et a raconté les mêmes aventures avec d'autres personnages.

C'était un autre temps...

C'est vrai. Toutes les grandes figures étaient encore en vie.

Mais il n'y avait pas de Kubert School!

Vous avez raison. On avait nulle part où aller.

Vous devez avoir beaucoup d'histoires à raconter, cela dit...

Vous voulez entendre celle avec Hugh Hefner?

Le patron de Playboy? Oui, avec joie

Okay. Nous étions à l'armée ensemble. On dessinait tous les deux pour le Picket News de West Virginia. La guerre venait de se terminer. J'arrivais de Floride, lui du Texas. C'était une garnison de remplacement. On était censé stationner là en attendant d'être transférés outre-Atlantique. Mais aucun d'entre nous n'est parvenu à monter dans le bateau. On a fini au journal local à dessiner des strips. Ils allaient fermer boutique. Hefner et moi on s'amusait à se caricaturer l'un l'autre. Et je lui ai dit : "J'espère que tu as un magasin de bonbons qui marche à Chicago, parce que je ne crois pas que tu réussiras dans ce métier." Il a ri et il m'a dit : "Oui, ne t'inquiète pas." Il a été libéré de ses obligations un peu avant moi. Et je ne l'ai pas revu. Puis, des années plus tard, j'allume la télé et je le vois en peignoir avec une pipe. J'ai ri!

Je n'aurais pas imaginé qu'il voulait devenir dessinateur!

Oh si! Il avait bossé un peu pour Esquire. Et en fait, au départ, il a créé Playboy avec l'espoir de pouvoir y placer ses dessins.

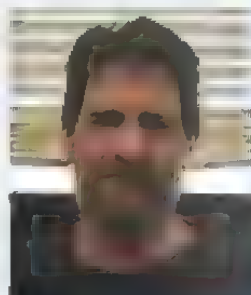
Vous l'avez revu?

50 ans après, je lui ai écrit qu'il faudrait qu'on ait une réunion d'anciens combattants. Il m'a écrit une lettre très gentille dans laquelle il m'a dit qu'il était heureux que l'un de nous deux soit devenu dessinateur et que ce soit moi.

CI-DESSUS : La salle de conférences de l'école. Pleine de souvenirs et de planches originales de toutes les époques. Face à l'entrée de l'école, la photo de Joe Kubert, fondateur et âme de l'établissement jusqu'à son décès en 2012.

EN BAS : La porte des toilettes des garçons. Plutôt fun! Par contre, celle des filles est standard. Mauvais point les gars.

Direction le deuxième étage. Shawn Martinbrough, immense artiste trop méconnu (il a dessiné, entre autres, *Thief of Thieves* chez Image et quelques séries Marvel, dont *Black Panther*), donne un cours sur les ombres et lumières, sa spécialité. Le cours se déroule dans le noir complet. Nous ne dérangerons pas. Juste à l'extérieur de la classe, on a une vue sur l'extérieur. Mike en profite pour me faire un point d'histoire sur l'école : "En 2006, l'enseigne Walgreens [une chaîne de pharmacies géantes, NDLR] a fait un deal avec l'école. Il se trouve que vu notre position géographique, nous avons eu beaucoup de propositions de rachat. Mais Joe n'a jamais voulu vendre. Par contre, un deal était possible. Originellement, l'école était plus grande. Un autre bâtiment était là, adjacent. Mais nous ne l'utilisions pas vraiment. Alors Joe a accepté de vendre une partie du terrain pour que Walgreens y installe son parking, en échange de travaux pour rénover tout l'établissement. Un accord gagnant-gagnant, surtout pour nous ! (rires)." Quelques mètres plus loin, Mike nous emmène dans la salle d'animation. "Même si notre école est globalement axée sur les comics, Joe Kubert n'a pas négligé les autres aspects du métier. Et il a tenu à ce que les élèves sachent ce qu'est l'animation



MAGNÉTO

ANDY KUBERT

"L'ÉCOLE, C'EST UNE AFFAIRE FAMILIALE AVANT TOUT!"

ANDY KUBERT ET COMIC BOX, C'EST UNE PARTIE DE CACHE-CACHE DEPUIS 15 ANS. L'HOMME N'AIME PAS LES INTERVIEWS ET IL EST TOUT LE TEMPS OCCUPÉ. MAIS NOUS ÉTIIONS CHEZ LUI À LA KUBERT SCHOOL. IMPOSSIBLE DONC DE REFUSER. ET NOUS N'AVONS PAS ÉTÉ DÉÇUS. LE CADET DES FILS DE JOE EST AU SOMMET DE SON ART SUR *DARK KNIGHT III* ET N'AIME PAS LA LANGUE DE BOIS !

Vous avez vécu toute votre vie ici, à l'école en fait ! Est-ce que vous vous souvenez du jour où votre père a parlé de monter une école pour la première fois ?
Pas vraiment. L'école a ouvert en 1976. Il devait travailler sur le projet depuis un ou deux ans avant ça. Je me rappelle que ma mère et lui étaient très occupés et en parlaient beaucoup. Mais il ne s'est pas levé un jour en me disant : "Andy, je vais ouvrir une école !" (rires). Je devais avoir 12 ans à cette époque. J'étais probablement celui qui l'empêchait de faire ce qu'il voulait faire à ce moment-là (rires).

Vous n'étiez pas intéressé par l'école à première vue ?

Non... Enfin, si. Quand ils ont commencé, en achetant d'abord la maison qui était le premier building et qui se trouve à quelques kilomètres d'ici, j'étais intrigué. Et quand j'étais au lycée, l'un de mes premiers jobs était à l'école ! Il y avait un

pas. J'ai suivi une formation au Rochester Institute of Technology pour devenir designer de packaging. Mais ce n'était pas pour moi. Après six mois, j'en suis parti. J'en ai donc discuté avec mon père. Il me dit : "Okay, ce n'est pas grave. Bon, j'ai payé une année complète. Mais on va se débrouiller." Il m'a proposé de venir à l'école pendant un an au lieu de ne rien faire de mes journées et simplement d'aider. Ce devait être en 1980, je crois. J'ai accepté. Et je dois dire que je me suis pris au jeu. J'ai adoré. Je lisais déjà des comics depuis toujours, mais là, j'ai eu l'envie de devenir artiste.

Vous étiez dans la promotion qui a été la première dans l'établissement actuel ?

Pour ma dernière année, oui. Et c'était un peu étrange car avant nous, c'était une école élémentaire et j'avais fréquenté cette même école quand j'étais petit !

C'est votre malédiction. Passer votre vie dans ce bâtiment (rires)

Oui, ça doit être ça (rires). Je suis quand même sorti. Il fallait que je développe ma carrière. Le premier truc que j'ai fait, c'était du lettrage. Mon père m'avait appris à lettrer les comics. En manuel, évidemment. À cette époque, j'ai démarré comme pro en 1984, on n'utilisait pas d'ordinateur. En même temps, je n'étais pas très bon (rires).

Et l'enseignement ? Ça vous a pris quand ?

Ça a pris un moment avant que je me décide. Je savais que ça allait prendre une bonne partie de mon temps. Je voulais d'abord faire ma carrière dans les comics. Alors je ne me suis pas mis à enseigner avant 2001.

Ah oui ? C'était pourtant au moment où votre carrière était au zénith ! Vous veniez de faire les X-Men.

C'est vrai. Mais bon, j'en ai parlé à mon père et c'était le bon moment.

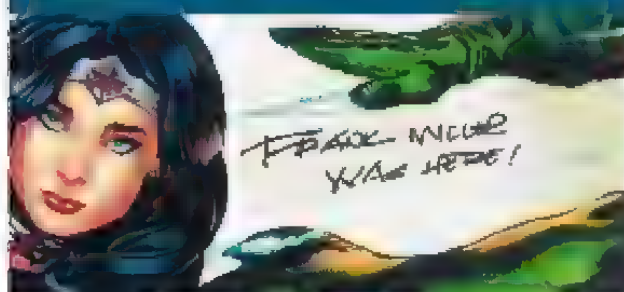
Comment organisez-vous votre temps entre vos cours et votre travail sur les comics, donc *Dark Knight III* en ce moment ?

J'enseigne un jour et demi par semaine ici. Tout le reste du temps, je dessine jusqu'à ce que la nuit m'arrête ou que mon corps me lâche d'épuisement. Je dessine tout le temps !

Si vous pouviez retenir une chose que vous a apprise votre père, je sais qu'il doit y en avoir beaucoup...



ICI-DEPUIS : Au deuxième étage, dans le couloir, une immense fresque 100 % DC est accrochée au mur. Entre les personnages, quelques artistes ont laissé leur empreinte, comme Frank Miller (ci-dessous) ou Jim Lee.



truc qui s'appelle le Saturday Sketch Class, une session spéciale ouverte à tous, pas seulement aux étudiants. J'allais donc le samedi et je tenais la caisse. Oh, et évidemment, je tondais la pelouse. Ça me faisait de l'argent de poche (rires).

Et vous avez décidé de devenir un artiste !
NON ! (rires)

Quoi, on vous a forcé ? (rires)

Non, non, non, rien de ça. Mais je ne m'y destinais



Je pourrais écrire un livre!

Mais un conseil particulier qui vous sert chaque jour?

Ce serait : soit un *mensch!* (un type bien en Yiddish, NDLR). Mon père m'a tout appris. Comment être un artiste, un mentor, un partenaire de business. Mais il ne disait jamais qu'on faisait mal les choses. Il nous montrait simplement la voie. Il nous disait d'être toujours respectueux. De rappeler les gens. De répondre aux e-mails.

L'école a donc 40 ans cette année. Personne ne pensait probablement que ça durerait aussi longtemps...

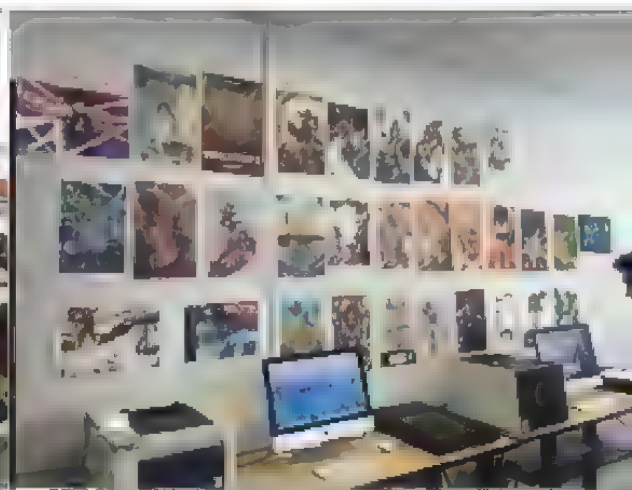
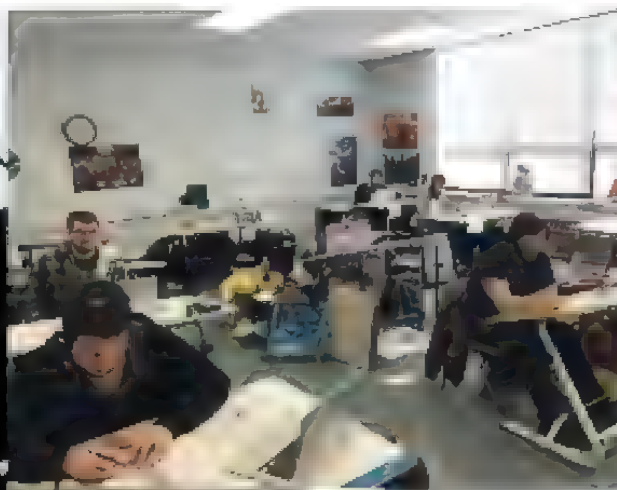
À part mon père! Je suis sûr qu'il en était persuadé.

Comment la voyez-vous évoluer pendant les 40 prochaines années?

L'école est ce qu'elle est. On essaie d'évoluer, de nous adapter à l'industrie. Nous sommes une toute petite affaire familiale. Nous avons peu de moyens mais nous nous débrouillons bien. Nous donnons aux gamins un trousseau de base pour qu'ils puissent survivre dans cette industrie qu'on aime.

Pouvez-vous expliquer le succès continu, l'aura de la Kubert School?

Mon père a vu un manque et s'est engouffré dans la brèche. Je crois que le succès vient de notre exigence. Nous sommes durs avec les étudiants. Ils travaillent 7/7, ils dessinent tout le temps. Ils doivent être les meilleurs. Je l'ai vu avec moi-même. Ma fille a été à SCAD pendant 3 ans et elle est ici maintenant. Elle a vu sa propre progression. La qualité de son travail. C'est la force de cet établissement. Il permet de progresser. Et le métier devient plus fun. Dessiner des comics chaque mois demande de la discipline. On prépare nos jeunes à ça.



DE GAUCHE À DROITE : L'atelier de Damien Audi. On y apprend le business des comics. Un cours vraiment utile pour ne pas se faire arnaquer et connaître ses droits. Le mur des étudiants. Avec des créations des trois années précédentes. Puis, au centre de la pièce, les livres illustrés et d'art, surplombés d'une magnifique collection de pages originales de la série Prince Valiant de Hal Foster. Enfin les bibliothèques bien fournies en comics DC et les drapeaux affichant la dimension internationale de l'école.

traditionnelle, pas juste celle des ordinateurs. Nous initions donc les premières années à cela. Nos intervenants viennent de Pixar, Disney, Dreamworks, Warner Brothers. Ils leur apprennent les techniques, mais aussi le storyboard, par exemple. On essaie d'augmenter la valeur de nos étudiants sur le marché du travail.

LA BIBLIOTHÈQUE : UNE PLAQUE TOURNANTE

Comme c'est souvent le cas dans les écoles, la bibliothèque est le nexus de toutes les réalités, aussi à la Joe Kubert School. Le maître des lieux est Anthony Bentrivato. Il me voit regarder les drapeaux au-dessus des bibliothèques remplies de comics et m'interpelle : "On a eu environ une centaine d'étudiants cette année-là. Et parmi ces étudiants, 15 venaient de 14 pays différents! Et je ne parle pas du Mexique ou du Canada qui sont nos voisins... Australie, Costa-Rica, Brésil, Chine, Russie, Israël, Hongrie et plus encore!". Pas de français? Et non! Nos compatriotes ne sont pas les mieux représentés à la Kubert School. "Il faudrait que ça change, ajoute Mike Chen!" Anthony enchaîne avec le but

d'une bibliothèque comme la sienne dans une école de dessin : "Au début, on avait des livres mais on a vite compris que ça ne servait à rien pour nos étudiants. Nous avons donc cherché des ouvrages illustrés pour leur donner des références visuelles. Et tout est répertorié dans notre base de données"

Au fond de la pièce un mur permet aux étudiants d'afficher leurs travaux et de recevoir des critiques constructives : "C'est une bonne initiative", confirme Anthony. "Les étudiants ont besoin de se confronter à la critique en



permanence. Au début de leur cursus de trois ans, ils arrivent guillerets et plein d'optimisme. Mais avec ce qu'on les fait bosser ici, ils comprennent vite que c'est du sérieux. C'est comme être dans les Marines! Ils dessinent en

permanence. À l'école, toute la journée et chez eux le soir et le week-end. Ils ont tellement de devoirs que s'ils prennent un peu de retard, ils sont vite largués! C'est un programme difficile qu'on enseigne ici. Je ne suis pas un artiste, mais j'entends beaucoup de choses. Tous ceux qui rentrent ici, sont déjà de bons artistes. Mais on a les déconstruits



MAGNÉTO

ADAM KUBERT

"ARTISTIQUEMENT PARLANT, JE N'AI RIEN APPRIS DE MON PÈRE AVANT D'INTÉGRER L'ÉCOLE"

LE PÉNULTIÈME DE LA FRATRIE KUBERT CO-DIRIGE L'ÉCOLE ET EST TRÈS INVESTI DANS TOUS LES DOMAINES, DE L'ENSEIGNEMENT... AU CHANGEMENT DES AMPOULES ! IL TROUVE QUAND MÊME LE TEMPS DE DESSINER (LES AVENGERS POUR MARVEL EN CE MOMENT).

Je voudrais commencer par vous poser la même question que j'ai posée à votre frère avant vous : y a-t-il une chose que votre père vous a apprise et qui vous sert chaque jour ici ?

Oui (pause et rires). Il y a beaucoup de choses. C'est une très bonne question. Je dirais... deux choses, pas une. Primo : "Vas au charbon et fais le job." Et aussi : "Il y aura toujours demain." Faire le travail, être sérieux et fiable. Et également ne pas insister quand on n'y arrive pas. Parce que si on n'y arrive pas aujourd'hui, on y arrivera demain. C'est la beauté de ce qu'on fait. Il y a tant de travail sur les dessins. On fait le maximum avec le temps qui nous est imparti. C'est un art commercial. On ne fait pas que du beau. On enseigne à faire bien avant tout. Les élèves doivent vivre de leur art. Il faut trouver le bon compromis entre l'exigence artistique et l'efficacité.

Vous avez un diplôme d'illustrateur médical. Vous souvenez-vous quand vous vous êtes dit : "Qu'est-ce que je fais ici, je devrais être dans les comics, c'est ce que je suis né pour faire !" ?

Oui. J'ai étudié à Rochester. J'ai été diplômé et je me suis retrouvé tout l'été sur le campus là-bas et j'en ai eu assez. Je ne voulais plus du tout faire ce travail. Ce n'est pas que c'était ennuyeux, c'est juste que j'avais affaire à des docteurs. Et je n'aimais pas ça. Je n'aime toujours pas aller chez le docteur en fait (rires). En prime, quand j'étais là-bas, je continuais de dessiner tout ce qui me passait par la tête pendant mon temps libre, c'était une sorte de passerelle vers un monde plus créatif. Moins restreint que l'illustration médicale. C'était aussi la fin de ma crise d'adolescence (rires). Quand j'avais 17 ans, je n'avais qu'une envie, c'était de quitter la maison. Et quand je me suis retrouvé au collège, j'avais envie d'y retourner (rires). C'est ce que j'ai fait. Mon père voulait qu'on fasse ce qu'on avait envie de faire. Il ne m'a pas poussé ni dissuadé. Mais je suis revenu faire cette carrière dans les comics parce que j'ai réalisé que c'était ce que je voulais en réalité.

Andy nous a confié que sa fille étudiait ici. Cela veut dire qu'une troisième génération de Kubert va prendre le relais. Vous allez faire comme votre père et laisser le choix à vos enfants ? Absolument. Mais en même temps, s'ils veulent être pompiste, je serais à 100 % derrière eux.

Ils peuvent toujours dessiner à la station-service cela dit (rires) !

Oui, c'est vrai ! (rires)

Quels souvenirs avez-vous des débuts de l'école ?

Mon père ne nous a rien dit ! Il nous a présenté le projet tout fait. On était des petites merdes

(rires). Et il ne l'a ouverte que parce qu'il y avait l'opportunité d'acheter un immeuble à deux pas de la maison ! Bien sûr, il avait pensé et repensé le projet pendant des années, sans doute, et il avait les contacts pour faire ça. Mais ça s'est accéléré avec ce qu'on appelle la "Mansion", le premier local de l'école.

Vu que vous êtes revenu étudier le dessin ici, comment c'était exactement ? Après tout, les autres étudiants pouvaient arrêter après les cours, mais vous, vous aviez Joe Kubert à la maison pour superviser les devoirs ! C'était sans relâche, non ? Oh, je m'en souviens comme si c'était hier ! C'était horrible (rires). Non, je plaisante. Ce n'était pas vraiment un enseignement sans arrêt. Ce n'était pas son caractère. Vous deviez montrer votre intérêt. Aller lui demander. Sinon, il n'intervenait pas. Je n'ai rien appris de lui, artistiquement parlant, avant de venir étudier à l'école. Je lui montrais de temps en temps mes dessins, mais c'est tout. Je n'ai commencé à comprendre et apprécier ce que mon père faisait qu'une fois arrivé ici. Pour répondre à votre question, lors de mon passage comme étudiant, je ne voulais pas qu'on sache qui j'étais. Pendant les premiers mois, j'ai caché mon nom ! Je ne voulais pas avoir l'impression de passer pour un privilégié. Je voulais m'intégrer. Mais bon, quand la vérité a éclaté, ça n'a pas fait de différence. Je crois que c'était surtout dans ma tête. Je suis quand même content d'avoir eu cette expérience de fac. J'ai pu faire la fête, me faire des copains, vivre autre chose. Mais quand c'était fini, je suis revenu ici et je n'ai pas regretté. Mon père nous a inculqué une éthique de vie, une discipline. Et on digère mieux ça quand on a un peu de bouteille. Il y a des étudiants qui viennent chez nous directement après le lycée. Mais ils réussissent plus difficilement que ceux qui sont passés par la fac d'abord. Il faut de la maturité pour intégrer notre école. C'est dur ici. Il faut l'accepter et avoir une volonté de fer. Être concentré sur l'objectif. C'est un plaisir d'enseigner à ces étudiants-là.

Vous faites cours aux 3^e année. Ils sont aux portes du marché du travail. Est-ce qu'il vous est arrivé de tomber sur un étudiant qui vous bluffait tellement par son talent naturel que ça vous a forcé à élever votre propre niveau ?

Il y en a beaucoup qui ont un talent incroyable. Dieu merci, ils ne sont pas aussi bons que moi ! (rires). Non, je rigole. Nous avons un professeur ici qui est Rags Morales. Je l'ai eu dans ma classe. Il était vraiment très très bon. Il a bossé chez DC et il est revenu enseigner ici. Je recherche le talent. Et je suis les étudiants après leur passage ici. Ça m'intéresse de voir ce qu'ils deviennent, comment ils évoluent.

Comment ça se passe avec Andy ? Vous n'avez pas les mêmes classes. Est-ce que vous coordonnez vos enseignements pour qu'il y ait une forme de continuité ? Est-ce que les élèves tentent d'exploiter vos différences de personnalité ? On enseigne ce que l'on sait. Jusqu'à la mort de mon père, j'avais les première année. J'ai fait ça pendant 12 ou 13 ans. La première année était tellement dure (rires). Je ne dirais pas qu'ils ne savent rien parce qu'ils arrivent tous avec un bagage différent. Mais la première année, il faut les discipliner, leur donner de la cohérence pour la suite du curriculum. Je préfère enseigner le storytelling que les perspectives et les bases du dessin. Pour ce qui est de la coordination avec Andy, on donne aux élèves des devoirs correspondant à leur niveau. On est au courant de ce qu'il se passe dans la classe de l'autre. En deuxième année, Andy se focalise sur la finition. Il leur demande, par exemple de réaliser un dessin encré. En troisième année, je leur donne des scripts et ils doivent les illustrer. C'est plus proche de mon quotidien d'artiste professionnel. Cette année, j'ai changé mon programme de 3^e année pour leur donner autant de dessin au crayon que possible. Je pense que plus on en fait, meilleur on devient. Je veux qu'ils soient les meilleurs en storytelling. Je leur donne des scripts professionnels. J'en ai des tonnes, que ce soient les miens ou ceux de confrères. J'ai eu la chance de travailler avec les meilleurs scénaristes, ça les aide beaucoup.

La technologie a beaucoup évolué ces dernières années. En visitant l'école, je n'ai pas vu beaucoup de tablettes Cintiq ou d'ordinateurs dernier cri. C'est une question de moyens ?

Nous voulons qu'ils produisent leurs comics de la façon la plus adéquate pour eux. Nous avons une approche traditionnelle. Mais ils ont tous des tablettes dans la liste de leurs fournitures scolaires. On a des Cintiq dans certaines classes. Je me fiche de leur manière de travailler, tant que la qualité est là et imprimé sur des planches de 11x17 pouces qui est le format standard de l'industrie.

Un mot sur votre boulot chez Marvel en ce moment, avec les Avengers. Au cours de votre carrière, vous avez sans doute dessiné tous les héros Marvel. Vous vous amusez encore ?

Ce matin même, dans Avengers #8, j'ai dessiné TOUS les personnages (rires). J'adore faire ça. J'aime même de plus en plus. Et je m'améliore constamment. Ce qui me motive encore d'avantage. Quand je regarde mes planches d'il y a 25 ans, c'est horrible et très naïf mais j'ai fait du chemin. Mon objectif est toujours de réaliser un mensuel. L'an dernier j'ai fait 10 épisodes, je ne suis pas loin !

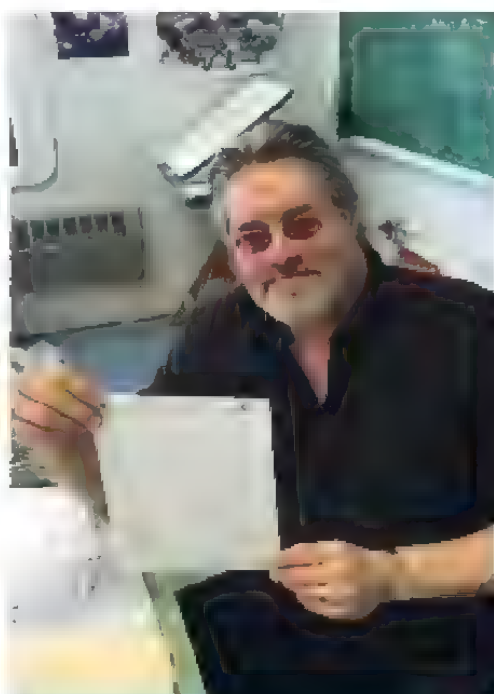
pour les reconstruire en mieux. Tout est vraiment poussé à fond. Quand ils font des dessins de nus, on leur fait aussi apprendre la morphologie. Ils doivent connaître le nom des muscles et des os du corps humain!" Je jette un dernier coup d'œil sur les bibliothèques et je m'aperçois que les comics et albums sont essentiellement issus du catalogue DC Comics. "Oui, c'est vrai, confesse Anthony. Quand ils ont déménagé en Californie, ils allaient les jeter. Alors on a proposé de tout prendre... Même le mobilier! On a récupéré des tonnes de choses de DC"

UN ŒIL SUR LE BUSINESS

Mike continue de me promener au fil des salles de classe. Nous entrons dans celle de Darren Auck. Le débordant professeur de business des comics leur fait présentement un cours sur les contrats de travail. "J'utilise un ouvrage archi connu, le Graphic Artist's Guild Handbook qui contient tout ce qu'un créateur doit savoir sur le business des comics et de l'illustration. Ce que j'aime dans cet ouvrage, c'est qu'il y a une section à la fin avec des prix et des graphiques pour apprendre à se vendre, à déterminer ce que vaut notre art. Je veux qu'ils sachent lire un contrat d'artiste. Qu'ils comprennent comment ça marche dans le milieu. On a beaucoup d'éditeurs qui viennent nous voir. Il y a un corridor de communication privilégié avec les éditeurs. Ils viennent une à deux fois par an ici. Là, nous venons également de visiter Valiant à New York."

Avant-dernière étape : le magasin de fournitures d'arts. Oui! Nous sommes au milieu de nulle part et pourtant la Kubert School possède sans doute la boutique la mieux achalandée en matériel de dessin que j'ai jamais vue! Theresa Kubert et Katie Albee tiennent l'Art Store. Il y a tout pour travailler

CI-DESSOUS : Dans la salle de conférences, on trouve un certain nombre d'objets, comme une caméra osberry (ayant servi à l'animation du mythique Superman des frères Fleischer) et le bureau de Joe Kubert, dédié par... Neal Adams!



CI-DESSUS : Darren Auck brandit le contrat type que les futurs artistes doivent étudier pour bien comprendre les ficelles du marché de la BD aux USA.

avec du matériel professionnel. Et également des livres d'anatomie, des ouvrages sur la création des comics. On trouve également les fameux cours par correspondance que l'école édite et qui sont populaires de puis plus de trente ans, notamment chez les élèves internationaux.

J'ai gardé les première année pour la fin. Nous entrons dans la classe de Fernando Ruiz. Cet artiste passé notamment par Archie Comics, apprend aux jeunes les bases du storytelling et des perspectives. J'interroge les élèves sur leurs séries et artistes préférés. Étonnamment, beaucoup de "Jim Lee", "Mike Mignola" ou "Frank Miller". Avec la tripotée de nouveaux artistes ultra-talentueux qu'on voit arriver sur le marché, les références sont toujours celles... D'il y a 20 ans! Étonnant quand on voit que 90 % des élèves de cette classe étaient tout juste nés.

LE TEMPS DU DÉPART

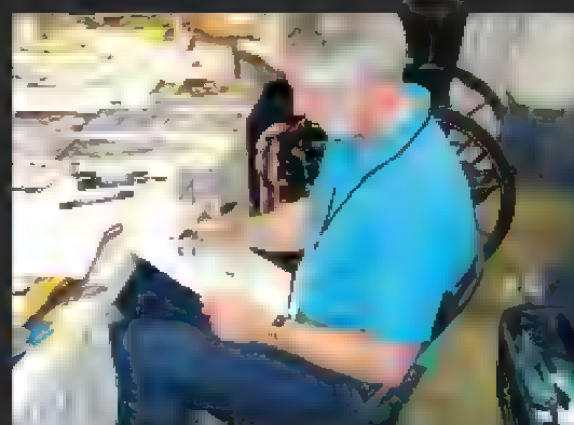
Après cinq heures sur place et un accueil formidablement chaleureux, Mike Chen me raccompagne. Cette école est une bouffée d'oxygène. Un pied de nez à tous les déclinistes. On croit dur comme fer à l'avenir des comics.

Une vraie cure d'optimisme. Je le dis à qui veut bien l'entendre. L'interview que j'ai faite de Joe Kubert en 2007 était probablement la plus émouvante de ma vie. En repartant, je me suis dit que Joe était sans doute encore un peu avec nous ce 16 mars 2016, car, c'est bien connu, dans les comics, on ne meurt jamais.

Pour ceux que ça intéresse : www.kubertschool.edu

IN MEMORIAM

PAUL RYAN



Le dessinateur Paul Ryan est décédé début mars. Il avait démarré dans le métier dans les années 1980, en produisant sa propre histoire, Star Masters, avant de devenir l'assistant de Bob Layton puis de devenir directement dessinateur pour Marvel à partir de 1985. Appelé à travailler sur la première série *Squadron Supreme*, Ryan se fait remarquer par Mark Gruenwald, qui lui propose quelque temps plus tard de lancer avec lui la série *DP7*, liée à l'éphémère New Universe. Ce projet est sa première série mensuelle. Gruenwald le fera aussi travailler sur les tout premiers épisodes de *Quasar*. Outre cette

relation privilégiée avec Gruenwald, il en tissera une autre avec John Byrne, qui est son scénariste sur la série *Avengers*. Il est plusieurs fois utilisé comme complément (Iron Man) ou comme remplaçant (Fantastic Four) de Byrne par la suite, souvent à la suggestion de ce dernier. Ryan va rester des années le dessinateur attitré des Fantastiques, à l'époque écrits par Tom DeFalco (quand Johnny Storm était marié à une Skrull ou qu'Ant-Man faisait partie du groupe). Dans ses faits d'armes, on compte aussi le lancement de *Ravage 2099*, en compagnie de Stan Lee...

encore qu'il ne s'agisse pas d'un personnage très populaire, bien au contraire. Mais Ryan collaborera aussi avec Lee sur les sundays strips de Spider-Man. Ces dernières années, il avait beaucoup travaillé sur le personnage du Phantom, d'abord en travaillant pour l'éditeur européen Egmont et plus récemment sur le strip quotidien du justicier de la jungle.





PARFOIS, ON A BESOIN DE PRENDRE DU RECUL ET APPRÉCIER LE FAIT QUE LES FILMS DE SUPER-HÉROS ONT CONNU UN ESSOR REMARQUABLE ET DES SUCCÈS QUI LE SONT TOUT AUTANT. MAIS APRÈS QUELQUES ÉCHECS COMMERCIAUX RÉCENTS OU CONTRE-PERFORMANCES, EST-CE LE DÉBUT DE LA FIN ?

Autrefois, à l'exception d'une poignée de films de Superman et de Batman, la perspective d'un nouveau film de super-héros était accueillie avec froideur ou mépris. C'était à coup sûr, des films au budget ridicule, une production fauchée, un mauvais casting et une tentative désespérée des studios de berner les fans hardcore pour qu'ils se déplacent jusqu'à la salle de cinéma. En vrai, aucun film adapté de comics n'a été un bon retour sur investissement pour aucun studio avant les années 2000, à part deux.

D'abord *Batman*, qui a dilapidé son succès dans une suite qui n'a pas atteint le succès de l'original. Et ensuite *Superman*, qui arrivé au troisième opus engrangeait moins d'argent qu'un quart des recettes du *Retour du Jedi*. Puis, dans les années 1990, les adaptations de comics n'ont consisté qu'en un amas de petits films indépendants devenu cultes pour certains, mais pratiquement oubliés pour la plupart. Les films de comics étaient la dernière chose sur laquelle les studios voulaient miser. Aujourd'hui, ils dominent, une saison de blockbuster après l'autre. Il y en a tellement qu'on a dû redéfinir le calendrier des mois

creux ! Traditionnellement, février ou août étaient calmes, mais ce n'est plus le cas. De nouveaux records tombent en permanence avec des chiffres impressionnants au box-office. Désormais, il y a, au moins cinq films chaque année, deux de Marvel, un ou deux de DC, et, en alternance, les X-Men et Spider-Man. Sans compter les indépendants comme *Sin City* ou *Kingsman*.

Et ce n'est pas un problème. C'est un genre comme un autre. Il y a bien de nombreuses comédies romantiques, films d'espionnages, d'horreurs et autres qui sortent chaque année. Le succès a été tel depuis bientôt une décennie qu'on voit mal comment les studios

pourraient résister à l'envie d'en produire toujours plus. Les films de super-héros sont là pour durer. Cela étant, il est possible que le public commence à rechercher quelque chose de différent. Peut-être même que cela a déjà commencé. Il n'y a qu'à voir un film comme *Deadpool* qui est devenu le plus gros succès d'un film classé R aux États-Unis (interdit aux moins de 12 ans, NDLR) de tous les temps, avec un budget inférieur aux autres films du genre.

Et il y a d'autres signes de l'amorce d'un changement. Les studios semblent être en train de tuer la poule aux œufs d'or. Pour survivre, la poule va devoir muter.

LA RECETTE DES RECETTES

La cible la plus facile pour illustrer ce propos pourrait être le très décrié *Batman v Superman*. Avec un démarrage canon, il a vu sa popularité et ses entrées dégringoler suite à un bouche-à-oreille désastreux et des critiques assassines. Il est difficile d'admettre que ne pas atteindre un milliard de dollars de recette peut être considéré comme un échec quand si peu de films ont atteint ce chiffre. Mais étant



donné le budget investi, les frais de marketing, et les retours que les studios reçoivent des salles de cinéma, beaucoup d'observateurs pensent que ce chiffre ahurissant était celui que Warner devait atteindre pour considérer leur franchise comme un succès. Mais ce n'est pas le plus gros souci pour la Warner, cela dit. Ce film était un puits sans fond, dans le sens où ils y ont mis tout ce qu'ils pouvaient y mettre sans pouvoir faire remonter quelque chose en surface. À un moment, avoir pensé qu'après *Man of Steel*, ajouter Batman et Wonder Woman dans le même film plutôt que de consolider Superman était une erreur. Leur intention était de rattraper leur retard sur Marvel et dupliquer le modèle des Avengers à leur sauce avec la Justice League. Mais en réalité, ils ont fait leurs calculs et se sont rendu compte qu'un film sans Batman, c'était 300 millions de manque à gagner au box-office.

Marvel a fait le même genre de calcul avec *Civil War*. Plutôt que de laisser Captain America assumer seul son troisième film, Marvel a, grosso modo créé un *Avengers 3*. Robert Downey Jr touchera ses 50 millions de dollars avec l'espoir d'un résultat plus proche d'*Iron Man 3* (\$1,2 milliards) que de *Captain America 2* (\$714 millions). Une différence de 500 millions semble en faire un investissement très raisonnable. Mais est-ce l'indication de la direction que doivent prendre les studios pour justifier leurs investissements ?

Entrons-nous dans une ère dans laquelle les films de super-héros doivent impérativement devenir des événements exceptionnels par

leur taille et leur budget pour atteindre des recettes astronomiques, un peu comme les comic-books eux-mêmes ?

LE MIROIR AUX ALOUETTES

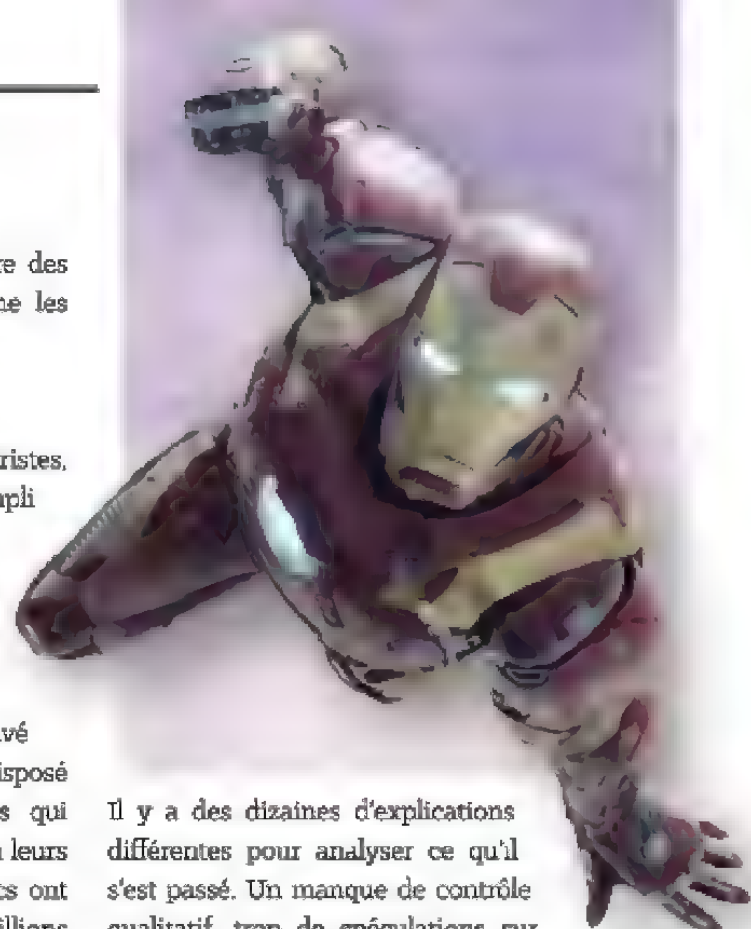
Dans les années 1980, deux scénaristes, Alan Moore et Frank Miller ont accompli quelque chose de remarquable. Ils ont réussi à transformer un hobby de niche en un poids lourd culturel. Dans le sillage des *Watchmen* et de *Dark Knight Returns*, une génération d'artistes et d'auteurs de comics ont trouvé un public de plus en plus nombreux, disposé à englober des centaines de comics qui apparaissaient modernes et pertinents à leurs

yeux. Les ventes de comics ont explosé, passant de 300 millions de dollars par an en 1991 à près de 900 millions en 1993. C'était un temps où les créateurs les plus populaires pouvaient demander jusqu'à un million de dollars pour un seul épisode, soit 2-3 semaines de travail !

Il se disait à l'époque que les élites des comics pouvaient gagner jusqu'à 20 millions de dollars par an ! Pour mettre ça en perspective, Michael Jordan, à son zénith, ne touchait "que"

4 millions par an de la part des Chicago Bulls. Les records ne cessaient d'être battus. Les créateurs de comics étaient comme des rock stars. Même des personnages modestes devenaient des sensations. Et puis, trois ans plus tard, la bulle s'est dégonflée. L'industrie a perdu 60 % de sa valeur et Marvel, comme DC ont connu des déboires financiers. Le déclin est survenu aussi vite que le succès était arrivé.

LES ACTEURS SE SONT VUS PLUS BEAUX QU'ILS N'ÉTAIENT.



Il y a des dizaines d'explications différentes pour analyser ce qu'il s'est passé. Un manque de contrôle qualitatif, trop de spéculations sur la valeur des anciens numéros, une surproduction, un manque de créativité. Tout le monde a sa propre opinion sur le sujet. Malgré tout, quand une industrie entière prend l'eau de cette manière, on peut trouver une vérité indiscutable : les acteurs du marché se sont vus plus beaux qu'ils n'étaient.

En fin de compte, le monde a laissé les comics se brûler les ailes et est passé à autre chose. Les éditeurs en sont passés par des mesures désespérées pour retenir leurs lecteurs par le col, utilisant des gimmicks, des événements exceptionnels et en tuant des personnages emblématiques, mais cette politique n'a pas vraiment réussi. En 2015, deux décennies plus tard, l'industrie est valorisée à 530 millions de dollars. Elle pourrait ne jamais retrouver son plus haut de 1993.

L'ÈRE DU FLOP CINÉMATOGRAPHIQUE

Le même phénomène spéculatif pourrait-il se reproduire dans le monde cinématographique ? Certains indices laissent à penser que ce serait le cas. La première indication du changement a été *Avengers : L'ère d'Ultron*. Bien qu'il soit le septième plus gros succès de tous les temps, le film a été une déception. En Amérique du Nord, il s'est vendu 25 % de billets de moins que le premier *Avengers* et son succès au box-office n'a été possible que par l'apport des recettes internationales. En règle générale, les *sequels* font mieux que leurs originaux, en tout cas, c'est le but. Quand la tendance s'inverse, ce n'est pas bon signe.

Puis Marvel a enchaîné avec *Ant-Man*, qualifié "d'immense succès" (500 millions pour *Ant-Man*, vraiment ???). Mais la vérité est que ce film a été le moins performant de tous les films Marvel sortis ces dernières années.



Ses performances sur le marché américain sont les pires jamais enregistrées par le jeune studio.

Pour une société qui a réalisé, en moyenne, 750 millions de dollars par film, c'est un autre revers.

Clairement, Marvel était en manque de franchises de premier choix et ils ne pouvaient dupliquer le succès qu'ils ont eu avec *Les Gardiens de la Galaxie*.

Plus que cela, *Ant-Man* a été le premier film que de nombreux fans de Marvel se sont permis de zapper. C'est devenu acceptable de passer à côté du dernier film Marvel. Le coup suivant est venu des *Fantastic Four*. Le premier mega flop de l'ère moderne des films de super-héros.

Finis les temps où un film de super-héros ramenait un minimum d'argent sans prendre de gros risques. Un gadin est désormais parfaitement envisageable et de lourdes pertes une réalité. Vous ne pouvez plus prendre une franchise, mettre 150 millions sur la table et espérer que 40 millions de personnes vont se presser au portillon.

Les résultats commerciaux de *Deadpool* laissent à penser que tous les succès sont permis, mais il ne faut pas oublier que le Mercenaire à la grande gueule ne doit son succès qu'au fait qu'il est une tarte à la crème lancée à la figure des films de super-héros sérieux. C'est bien ficelé et drôle, mais c'est avant tout une parodie. Les héros sans peurs et sans reproches y sont ridiculisés (comment Iron Man va-t-il atterrir s'il ne peut plus fracasser le sol?).

QUI DÉTRÔNERA LES AVENGERS ?

Marvel a encore deux films cette année : *Civil War* et *Dr Strange*, mais personne n'ose imaginer que *Civil War* n'atteigne les sommets d'*Avengers* en termes de places écoulées, malgré la présence de Robert Downey Jr. Et *Dr Strange* semble jouer dans la même cour qu'*Ant-Man*. On s'attend donc à un succès plutôt moindre. L'an prochain, Marvel aura *Black Panther* et *Thor 3*. Aucun des deux n'inspire réellement confiance. Le grand test arrivera avec les *Gardiens Vol.2*. Le film peut-il voir son audience s'étoffer avec le



même enchantement que le premier volet ? Chris Pratt deviendra-t-il le nouveau RDJ ?

De leur côté, DC va dégainer *Suicide Squad*, en espérant que le succès soit au

rendez-vous et surprenne comme *Deadpool*. Mais vu les rumeurs de tournage de scènes additionnelles en catastrophe ces dernières semaines, leurs espoirs risquent d'être douchés. Warner ne semble pas savoir à qui elle s'adresse avec ses films de super-héros.

En fin de compte, la simple question que l'on peut se poser est : y aura-t-il un film de super-héros pour battre les *Avengers* ?

Les deux films qui ont fait mieux jusqu'ici sont *Jurassic*

World et *Le Réveil de la Force*. *Fast & Furious 7* était juste derrière. *Star Wars* n'était pas franchement une surprise, mais les deux autres l'ont été. Peut-être qu'ils ont visé juste, livré ce que le public désirait voir, plutôt que ce que proposent les films de super-héros.

La magie d'*Avengers* était le troisième acte :

combinant aventure, action spectaculaire et humour,

avec des séquences flattant l'ego des fanboys.

Une formule payante dont les studios

semblent avoir oublié la recette (bien qu'on puisse dire que les *Gardiens de la Galaxie* soit l'exception qui confirme la règle).

Au lieu de ça, nous avons des héros se battant contre des héros, des personnages graves, sombres et peu rigolards. Pas de joie. Pas de scènes légères, on ne cherche plus à divertir la foule mais à lui faire croire à cette réalité. On fait des films catastrophes sérieux et qui semblent tous sortis du même moule. Si les films de super-héros vont dans la mauvaise direction, si le public se détourne en masse, comme il l'a fait avec les comics il y a 20 ans, peut-on prédire ce qui va se dérouler ensuite ?

LEÇON APPRISE OU PAS ?

À la fin des années 1990 et au début des années 2000, les comics imprimés se sont relancés grâce

à une nouvelle vague de franchises, de nouveaux personnages et de genres qui ont défié le modèle classique, libérés de nouvelles influences et inspirés une génération entière. De *The Authority* à *Walking Dead*, en passant par *Planetary*, *Transmetropolitan*, *Powers*, *Preacher* et tant d'autres titres indépendants sortis de l'imagination des nouvelles stars des comics. Alan Moore et Frank Miller se sont réincarnés en Grant Morrison, Mark Millar, Brian Michael Bendis, Warren Ellis, Garth Ennis et tant d'autres. Peut-être que nous verrons le même mouvement dans les films, une prise de conscience que quelque chose ne tourne pas rond et que laisser des auteurs proposer des choses moins conventionnelles serait une bonne idée. Des héros qui ne sont pas super mais qui défient le conformisme.

Les studios seraient bien inspirés d'étudier l'histoire des comics afin de se sortir de l'ornière. Notre histoire fournirait une sorte de boule de cristal fort utile pour l'avenir des héros au cinéma.

Jim O'Hara



HEROES REBORN

LA NOUVELLE ARCHE DE NOAH



PERSONNE NE S'Y ATTENDAIT APRÈS LE MASSACRE CRÉATIF DES DERNIÈRES SAISONS DE HEROES ET LES AUDIENCES MOROSES QUI S'ENSUIVIRENT, MAIS C'EST BIEN CONNU QU'AU ROYAUME DES SUPER-HÉROS, ON NE MEURT JAMAIS VRAIMENT. DE FAIT, À LA RENTRÉE 2015, TIM KRING ET NBC REMPLAIENT POUR LE RELAUNCH DE LA DERNIÈRE CHANCE, HEROES REBORN. AUTANT DIRE QUE NOUS L'ATTENDIONS AVEC QUELQUES RÉSERVES... ET POURTANT, SANS ÊTRE LA RÉDEMPTION ABSOLUE, CE REQUIEM A LE MÉRITE DE CAUTÉRISER PAS MAL DE PLAIES.

En dépit d'erreurs assez flagrantes pour éloigner onze de ses quinze millions de téléspectateurs en quatre petites années, Tim Kring est parvenu à convaincre NBC de remettre le couvert. Annoncée par une web-série diffusée l'été dernier, "Heroes Reborn n'est pas", aux dires de son créateur, "la 5^e saison mais bien la 10^e". Entendez par là que l'ensemble démarre quelques années après les événements que nous connaissons. Les "evos" (les personnages à pouvoirs) et les humains ont enfin appris à vivre ensemble, et la société Renautas, fort impliquée dans ce melting-pot, décide de célébrer cette amitié nouvelle lors d'une grande fête à Odessa. Mais le "Evo day" tourne au cauchemar lorsque des bombes y explosent, un acte revendiqué par des evos extrémistes. *Heroes Reborn* démarre un an plus tard, et se concentre sur un Noah Bennet qui n'a étrangement plus aucun souvenir du fameux jour, et va chercher à en savoir plus. Ce faisant, il mettra à jour une lutte de pouvoir et de savoir autour de l'imminence d'une double éruption solaire supposée signer la fin de l'humanité.

La première leçon que Kring semble avoir apprise est qu'il vaut mieux privilégier la qualité à la quantité. La meilleure idée de ce relaunch est sans doute de ne durer que 13 épisodes. Aucune ironie dans ce constat : le fameux incident du Evo Day sert de pivot central à plus de la moitié de la saison et

donne une véritable cohérence narrative à l'ensemble. Autre point positif, et intimement lié au précédent : Hiro Nakamura est enfin utilisé à bon escient. Par le passé, les scénaristes se sont souvent pris les pieds dans l'épais tapis que représente un personnage capable de voyager dans le temps et l'espace. Cette fois, son pouvoir est organiquement au cœur de l'histoire et lui donne tout son sel. N'allez pas croire pour autant être en face d'un "Heroes : Veterans". C'est une autre des forces de ce relaunch : l'équilibre entre ancienne et nouvelle génération est assez bien dosé. La série introduit une bonne dizaine de nouveaux personnages, et ce sont eux qui ont le plus de temps à l'écran, mais on n'a pas l'impression d'une table rase trop radicale.

Est-ce à dire que tout est pardonné ? Ce serait aller un peu vite en besogne, mais, quelque part, l'ensemble est bien tenu, et s'assume complètement. Oui, le tempo est toujours aussi lent, et il y a un ventre mou entre l'épisode 4 et le 8. Oui, la voix off et les lumières artificiellement surexposées continueront d'en agacer certains. Mais si l'on accepte la dimension totalement hollywoodienne de la

chose, alors on ne sera pas déçu. Évidemment, si vous êtes plutôt lecteur d'Alan Moore, passez votre chemin. Mais si vous avez aimé le pathos magnifiquement maîtrisé d'un Jeph Loeb (lequel, paradoxalement, n'est plus impliqué sur la série) dans les années 1990, cette émotion certes un peu "facile" mais qui tape au bon endroit, alors foncez ! Le format "intégrale" des coffrets DVD et Blu-ray ne peut qu'atténuer la lenteur des débuts.



La dernière information importante est que, en janvier dernier, NBC a confirmé qu'il n'y aurait pas de saison 2. Du coup, cet unique retour devient une sorte de requiem à la mémoire de cette série mal-aimée, et probablement à réserver à ceux qui ont subi l'œuvre originale. Mais finalement, est-ce vraiment un tort ? *Heroes Reborn* est l'équivalent

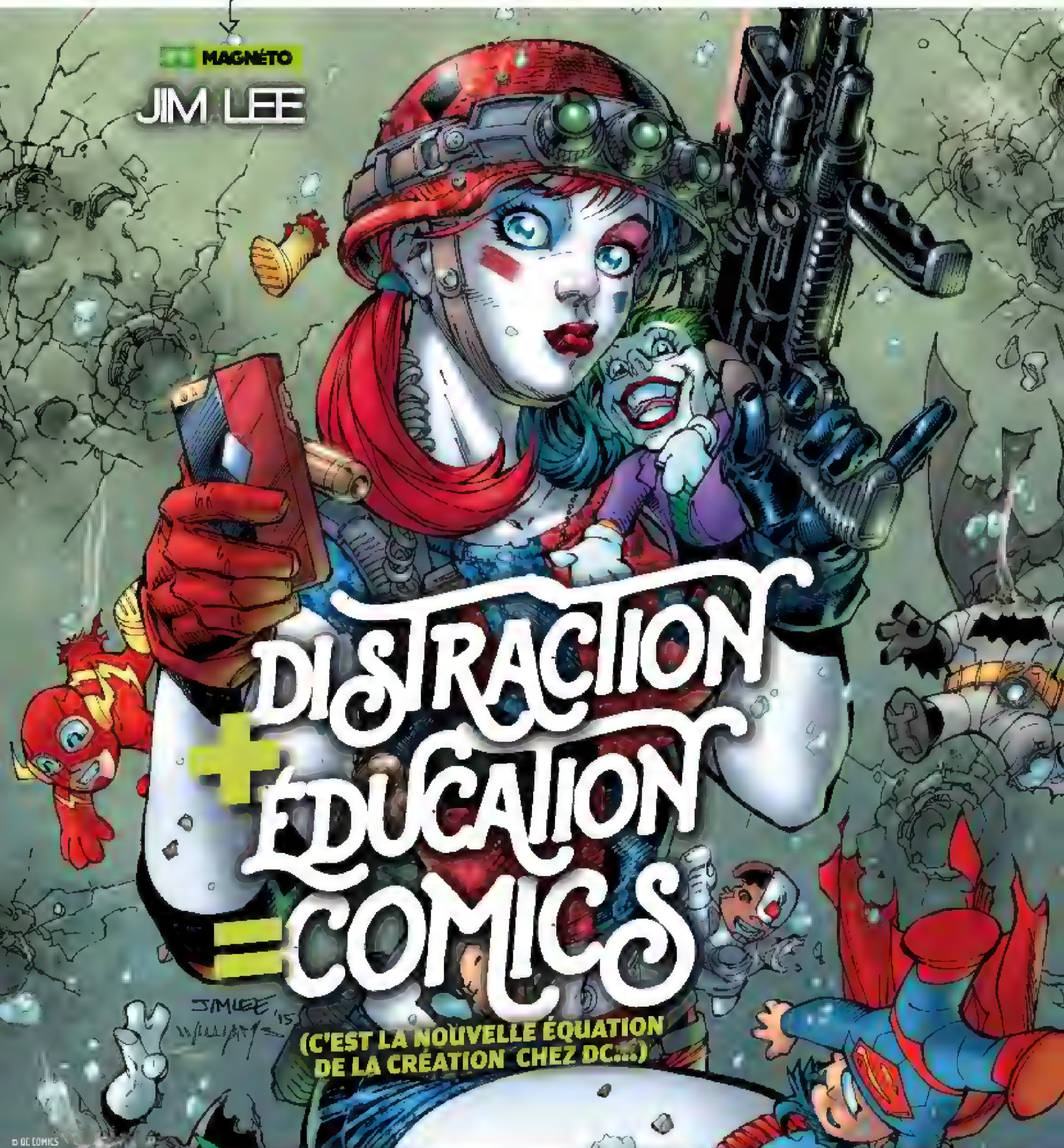
d'un processus de deuil enfin terminé. Grâce à ces 13 épisodes, nous pouvons enfin sortir de la phase de colère, et souhaiter enfin à l'œuvre de Tim Kring de reposer en paix. Dont acte.

Antoine Mauré

Heroes Reborn en DVD/Blu Ray
Disponible le 26 avril 2016 chez Universal

MAGNÉTO

JIM LEE



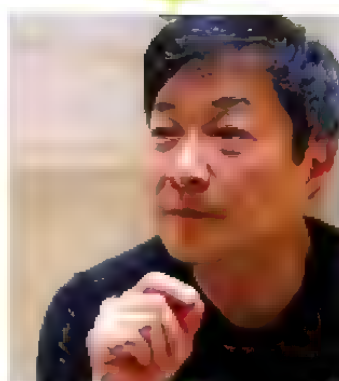
(C'EST LA NOUVELLE ÉQUATION DE LA CRÉATION CHEZ DC...)

JIM LEE EST DESSINATEUR, SCÉNARISTE, ÉDITEUR ET DEPUIS 2010 CO-PUBLISHER DE DC COMICS AVEC DAN DIDIO À LA PLACE DE PAUL LÉVITZ. IL ÉTAIT PARMI LES FONDATEURS D'IMAGE COMICS AVEC L'UNIVERS WILDSTORM QU'IL A CRÉÉ (WILD CATS, GEN 13. ON LUI DOIT DE FANTASTIQUES ÉPISODES D'UNCANNY X-MEN, HEROES REBORN, MAIS AUSSI ALL-STAR BATMAN, SUPERMAN). À LA VEILLE DE REBIRTH, LE RELAUNCH DE L'UNIVERS DC, ÇA TOMBAIT BIEN QU'IL VIENNE À PARIS QUELQUES JOURS...

Vous venez d'annoncer *Rebirth*. Pourquoi encore un gros relaunch chez DC, et pourquoi maintenant ?

Nous trouvions depuis quelques mois déjà, Dan Didio et moi que l'engouement des lecteurs vis-à-vis de nos publications, était moins important que par le passé. Il y a 5 ans quand nous avons lancé les New 52, il y avait eu une grande excitation, des discussions, de l'anticipation. Mais on se souvenait bien aussi que juste avant ça, les ventes étaient assez léthargiques et qu'on sentait un certain manque d'intérêt en général pour nos titres. Eh bien c'était un peu la même chose aujourd'hui... À la différence près que désormais on a tous ces films, séries télévisées, jeux vidéo, qui sont tirés des comics et même si nous en sommes très fiers, nous n'avons pas envie que les discussions sur Internet ne tournent que sur ce qui se passe dans les autres médias ! Avant, on avait des tonnes de discussions avec les lecteurs, des panels dans les conventions sur les comics et sur les personnages en eux-mêmes, ce qui leur arrive. On a pensé qu'on devrait revenir à ça, et du coup, on a décidé de faire un gros effort pour se concentrer sur les histoires et les personnages avant tout. On a aussi profité du fait que nous sommes désormais tous sous le même toit, en Californie, pour impliquer toute l'équipe éditoriale. À l'époque du New 52, on était moitié à L.A, moitié à New York. Là on a donc fait des améliorations sur le moteur. On s'est assis avec tous les éditeurs, on en a profité aussi pour intégrer de nouvelles voix et les guider dans ce processus. Et on s'est concentrés pour revenir à ce qui fait que ces personnages sont excitants et uniques.

Et c'est comme ça qu'on a choisi le titre *Rebirth*. Il y a quelques années, Dan et Geoff Johns avaient démarré dans ce sens, quand Geoff avait fait un *Green Lantern Rebirth* et un *Flash Rebirth*. Il avait pris Green Lantern au moment où il était devenu un assassin et il avait vraiment réhabilité le personnage. Et il avait aussi pris le Green lantern Corps qui était quasi démantelé et lui avait rendu toute sa gloire. Il était revenu aux fondamentaux du personnage et du comic-book, à ce qui le rendait spécial et par là, il avait remonté les ventes de manière spectaculaire. Et idem avec Flash. Je pense que c'est assez sain, en termes créatifs, de vouloir du renouveau et de regarder les personnages avec ce point de vue. De faire le bilan de ce qui avait marché ou pas, sur tous les titres depuis le New 52. Peut-être aussi qu'il y avait des choses qui font partie de l'univers DC qu'on avait abandonné pour le New 52. C'est en se posant toutes ces questions et en y répondant, qu'on a trouvé la vision globale que nous voulions, pour tous les titres. Ensuite on a revu cela avec toutes les équipes éditoriales pour les intégrer et travailler avec elles, tout en leur laissant la liberté, individuellement, sur chaque titre, de raconter leurs histoires. Donc ça a été un très gros travail. Certains m'ont demandé si c'était aussi ambitieux que le New 52, je crois que oui. Je le disais, il y a eu un énorme travail, qui a pris entre six mois et un an. New 52 c'était "faisons table rase et on repart". Là c'est plus subtil, c'est "reprenons tout et on redémarre avec des éléments neufs, comme quand on appuie sur le bouton



- *X-Men* (Marvel)
- *Fantastic Four* (Marvel)
- *WildCATS* (DC/Wildstorm)
- *Batman : Hush* (DC)
- *All-Star Batman & Robin* (DC)
- *Superman Unchained* (DC)
- *Justice League* (DC)
- *Suicide Squad* (DC)

reset". C'est très excitant et plein d'énergie, comme une explosion contrôlée. Maintenant on attend de voir ce que ça va donner...

Vous parlez du changement d'environnement avec le succès des séries TV estampillées WB, plus même que les films parfois, est-ce que ça change quelque chose pour vous personnellement ?

Pas vraiment... Évidemment il y a des avantages en termes de notoriété des personnages, car les séries touchent un plus large public que les comics et investissent de l'argent en marketing. Mais en même temps, on ne veut pas suivre de manière "esclave" ce qui se passe dans les séries, parce que les séries sont basées sur les comics ! Ils adaptent quelque chose de créatif. Les comics sont la source de tout ça, c'est important de le

réaliser. Mais en même temps, ça ne fait pas de mal de temps en temps de se rapprocher de ce qui se passe à l'écran, d'introduire ou de modifier un personnage par-ci par-là. Parfois ça affecte les costumes. C'est à double tranchant donc il faut faire attention à ce que vous êtes prêts ou pas à changer, ça ne doit jamais devenir une adaptation de la série ou un matériel secondaire entre les épisodes. Comme je le disais auparavant, la priorité c'est de toujours laisser les auteurs raconter LEURS histoires. Les séries ont leur propre continuité, nous avons la nôtre, je crois que les lecteurs comprennent et respectent cela. Les bouquins de *Game of Thrones* ne racontent pas exactement la même chose que la série. *Spider-Man* en est à son troisième boot. Désormais les gens ont l'habitude.

Les réactions au film *Batman v Superman* sont très mitigées, malgré un grand nombre d'entrées, jusqu'où pouvez-vous aller en termes de noirceur avec Superman ?

Je ne fais pas les films, je vous le rappelle...

Non, mais par exemple à propos de limites dans la noirceur, vous avez fait un Superman nazi dans les comics, dans le *Multiversity* de Grant Morrison...

Ça, c'est sûr, on ne fera pas un film avec Superman nazi ! (rires) Mais dans les comics, ce qui est cool justement, c'est qu'on peut raconter des centaines d'histoires différentes ! Et puis par rapport aux films et aux séries, il faut avoir en tête que chaque adaptation est aussi l'œuvre d'un créateur, le réalisateur ou le producteur, selon les cas, et qu'il faut leur laisser une certaine latitude pour raconter leur histoire, comme nous le faisons nous-mêmes dans les comics ! Et



comme les artistes de comics, s'ils écoutent trop ce que les gens attendent d'eux, du personnage, on ne peut pas avancer... Zack Snyder est un grand réalisateur, on peut voir son influence et en termes de visuel dans des tas de choses y compris les comics et il a joué plutôt bien avec le côté "dieux" des super-héros, c'est assez intense de ce côté-là.

À propos de super-héros déesse, parlons un peu de Wonder Woman qui fait une apparition remarquée dans le film... Pourquoi pensez-vous qu'il est si difficile d'écrire de bonnes histoires pour ce personnage?

Je ne suis pas d'accord avec vous, il y a plein de bonnes histoires de Wonder Woman, l'époque George Pérez, John Byrne.

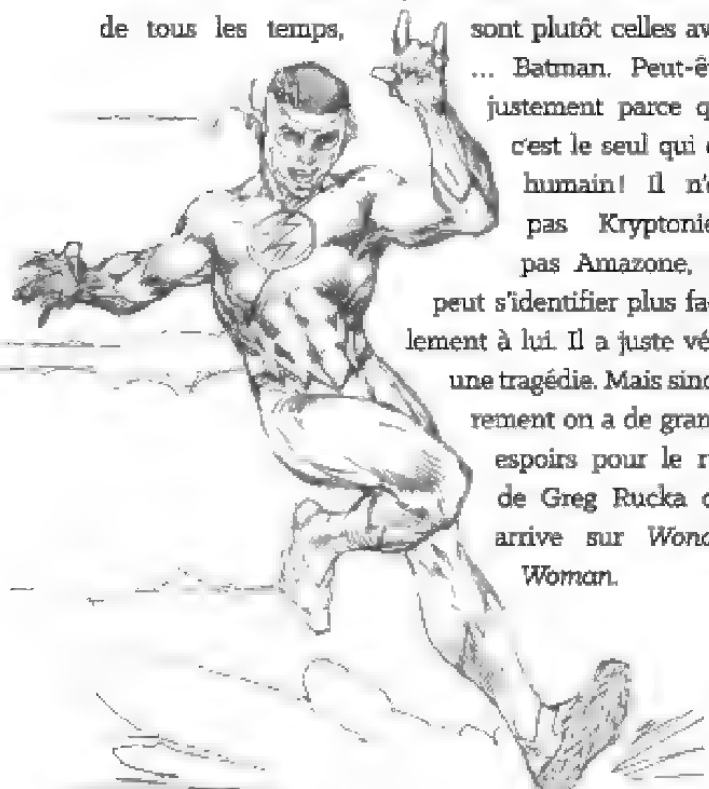
Je pensais plus à récemment...

Greg Rucka a fait un bon run. Brian Azarello et Cliff Chiang pendant le New 52 ont selon moi fait une des meilleures histoires de Wonder Woman depuis longtemps, et réinventé la mythologie, changé les origines. Là encore, c'est une des rares choses que vous pouvez faire dans les comics et pas dans d'autres médias, parce que vous avez les personnages entre vos mains pendant une longue période. Ça vous permet de redéfinir leur monde sur une large échelle c'est une opportunité magnifique.

Ce n'est pas une opinion personnelle que j'exprimais, c'est juste que plusieurs artistes de comics que j'ai interviewés ont dit qu'il était vraiment difficile de faire une bonne histoire avec Wonder Woman...

C'est difficile d'écrire une bonne histoire, tout court! Mais il faut être honnête, les meilleures histoires DC de tous les temps,

sont plutôt celles avec ... Batman. Peut-être justement parce que c'est le seul qui est humain! Il n'est pas Kryptonien, pas Amazone, on peut s'identifier plus facilement à lui. Il a juste vécu une tragédie. Mais sincèrement on a de grands espoirs pour le run de Greg Rucka qui arrive sur Wonder Woman.



"La priorité c'est de toujours laisser les auteurs raconter LEURS histoires."

À l'occasion de Rebirth il va y avoir également beaucoup de changements de costumes...

Nous avons beaucoup travaillé là dessus mais différemment par rapport au New 52 où, globalement on avait un groupe de trois personnes qui a refait la plupart des designs. Pour Rebirth, on voulait deux choses : écouter les fans et les artistes qui travaillent sur les titres. Ça a l'air facile comme ça, mais vu la quantité de titres que nous éditons c'était beaucoup de travail, plus encore que pour New 52! Mais c'était intéressant, ça nous a donné une certaine variété de styles et ça a rendu chaque équipe encore plus impliquée, donc c'est bien.

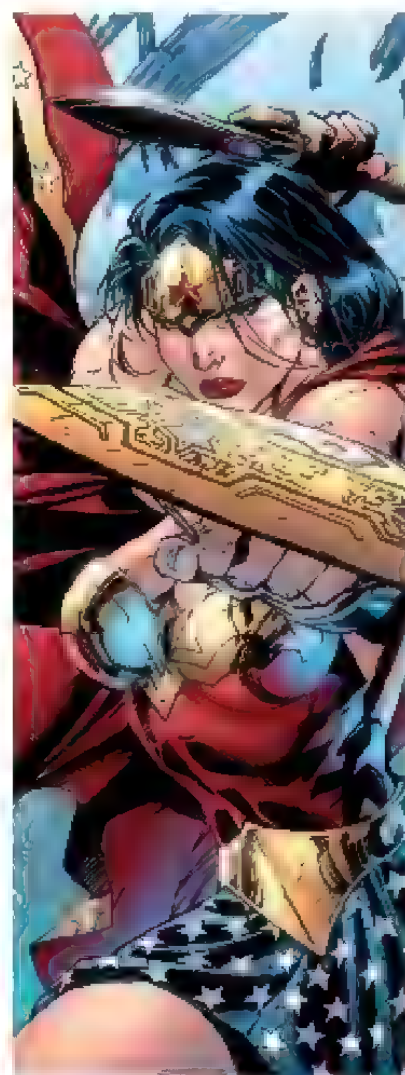
Même si on est contents que vous soyez Co-Publisher de DC, tout le monde est toujours ravi d'apprendre que vous revenez aux dessins, pourquoi avoir choisi Suicide Squad? Et qui sont vos chouchous?

J'ai toujours été un grand fan de Suicide Squad, je trouve que leur préambule est original et intéressant, des super-vilains qui font du bon boulot, c'est peu commun. Ça s'inscrit pour moi dans la lignée de films que j'ai

toujours aimés, *Les douze salopards*, les trucs où les anti-héros sont les héros. C'est très français, il me semble comme concept. Bref, avoir une équipe comme ça, clandestine, avec l'approbation de l'armée, peut-être que certains de ces vilains trouveront leur rédemption à travers leurs actions... Ou peut-être pas! (rires) C'est ça qui est intéressant, l'élément tragique. Car au contraire de nombreux autres comic-books, dans celui-là, les personnages peuvent mourir. Et surtout rester morts! Un peu comme dans *Mission Impossible*. Ce qui est intéressant aussi, c'est que selon les missions et les endroits, ils peuvent appeler un autre personnage, avoir besoin de talents spécifiques ou d'engins. Et cela, ça me parle particulièrement d'un point de vue créatif et artistique. Concernant les personnages, j'ai développé une certaine affinité pour le duo Harley Quinn/Killer Croc, il y a un petit côté *La Belle et la Bête* là-dedans qui me plaît bien. À la fois visuellement et dans le contraste entre leurs personnalités, c'est intéressant.

C'est vrai que vous aimez bien les duos de personnages comme ça...

Absolument. Batman et Robin, Wolverine et Jubilee, même Colossus et Wolverine... Mais on fonde aussi de grands espoirs sur Katana et c'est là aussi le challenge, prendre des vilains aujourd'hui secondaires et les



CI-DESSUS : Wonder Woman, un personnage que Jim Lee a dessiné à l'occasion dans les pages de Superman ou Justice League mais jamais dans un arc de sa propre série.

À GAUCHE : le nouveau Kid Flash de Rebirth.

EN BAS : Harley Quinn, une chouchoute de Jim Lee.





pérenniser et les amener plus sur le devant de la scène.

Katana et Harley Quinn font également partie de DC Super Hero Girls qui s'adressent aux petites filles, vous essayez de construire un nouveau lectorat, féminin cette fois ?

C'est clairement un effort de notre part pour élargir les publics, oui, mais aussi une reconnaissance du fait que le public a lui aussi changé. Traditionnellement les super-héros étaient le terrain de jeu des jeunes garçons, ça a évolué, heureusement ! Et aujourd'hui ils sont pour tout le monde ! Donc les femmes n'ont pas besoin d'être seulement les "assistantes" ou les demoiselles en détresse

qu'il faut sauver, elles peuvent être aussi fortes que les hommes. C'est très progressiste et inclusif, et c'est important d'aller vers ça.

Ça revient aussi à la fameuse question de la diversité dans les comics, vous avez une responsabilité là-dessus, pensez-vous que ça va dans le bon sens et comment ?

Je pense que la diversité vient en bonus quand vous essayez d'intégrer les voix créatives les plus différentes possibles. On ne se dit pas on va faire une réunion sur la diversité et voir ce qui sort ! Par contre on se dit, qu'est ce qu'on n'a encore jamais fait ? Qu'est ce qu'on n'a pas encore vu ? Quels concepts n'ont pas encore été explorés ? Et là effectivement les différentes cultures ont du sens, parce que d'un point de vue créatif, elles n'ont pas encore été beaucoup explorées dans les grandes mythologies de super-héros. Si vous partez dans la première direction, volontariste de la diversité, vous faites un Allemand qui s'appelle Blitzkrieg, il apparaît dans la lumière, son costume est noir, jaune et rouge, le parfait cliché ! Si vous partez de l'autre côté, vous avez un gros challenge : créer des personnages divers ET qui plairont au plus grand nombre, dans des cultures différentes, mais ils seront cool, réalistes.

C'est parce que vous avez habité en Europe que vous avez cette vision ?

Oui, forcément, c'est intéressant comme expérience, d'apprendre une nouvelle langue. Je suis venu en Allemagne, à côté de Nuremberg, quand j'étais au lycée pendant un semestre, ensuite j'ai travaillé à Hambourg, puis vécu en Italie, c'est évident que ça vous nourrit et qu'ensuite vos personnages auront une profondeur que vous n'avez pas en créant comme ça un personnage qui s'appelle Blitzkrieg... Et j'ai tenté de reproduire ça avec mes enfants, certains parlent français, d'autres sont en Italie. Et bien sûr cela m'a aussi inspiré *Batman Europa* qui est enfin sorti après, euh... 13 ans d'attente. (rires)

L'une de vos couvertures les plus célèbres, JLA #12, a aussi été inspirée par un tableau européen, Le Baiser de Gustav Klimt, pensez-vous que c'est important pour les comics de créer une filiation avec la peinture, que ça peut aider ce milieu à être mieux considéré comme une forme d'art ?

Je pense qu'en termes d'industrie cela n'est pas et n'a jamais été une grande priorité, en tout cas aux USA. Mais chaque artiste a ses propres inspirations. Personnellement je prends de l'inspiration à la fois dans les "grands" arts et dans les "petits", la TV, le cinéma, la peinture. J'étais vraiment intéressé par l'angle du tableau, mais je ne l'ai pas fait dans le but "d'élever" le débat...

Mark Millar nous disait justement qu'il était content de voir que les comics étaient mieux acceptés, que les gens assumaient plus le fait d'en lire qu'autrefois...

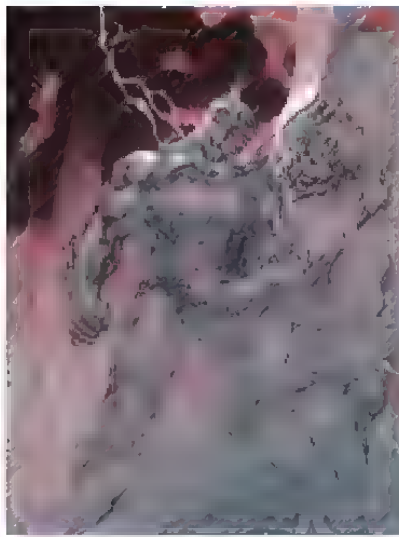
Oui c'est bien que ce soit communément accepté, mais sincèrement je pense que c'est sûrement parce que les comics sont distrayants, pas parce qu'ils appartiennent à une lignée d'illustrations qui remonte à la peinture... Si vous essayez de faire quelque chose de beau, c'est bien, mais si ça n'est pas distrayant, vous aurez raté le coche ! Pour moi le but premier est de distraire le public et en second seulement, d'éduquer en montrant le processus créatif qui est derrière le travail. Car tout le monde ne s'intéresse pas au second, certains veulent juste lire, expérimenter l'aventure et voilà.

Vous étiez content de ce que vous avez réalisé sur Superman Unchained et Justice League ? Quels buts vous étiez-vous fixés ?

Mon but est toujours le même : collaborer au maximum avec le scénariste. Pour *Justice League*, c'était le titre porte drapeau de New 52 donc il fallait qu'il donne le ton. Et c'était la première fois que je travaillais avec Geoff, c'était fun. Et sur *Superman Unchained*, je suis fan de Scott Snyder et j'adore ce qu'il a fait sur Batman, donc c'était chouette de travailler avec lui sur Superman. Dans les deux cas, le pire challenge pour moi c'est de trouver le temps de faire cela en plus de mon job de Co-Publisher de DC... J'aurais aimé faire plus d'épisodes mais c'était compliqué en termes de temps, donc j'espère que j'aurai de nouveau l'occasion de travailler avec eux deux.

À l'occasion de Rebirth, vous avez parlé d'un nouveau programme artistique pour les scénaristes notamment où Geoff enseigne, vous faites la même chose avec les dessinateurs ?

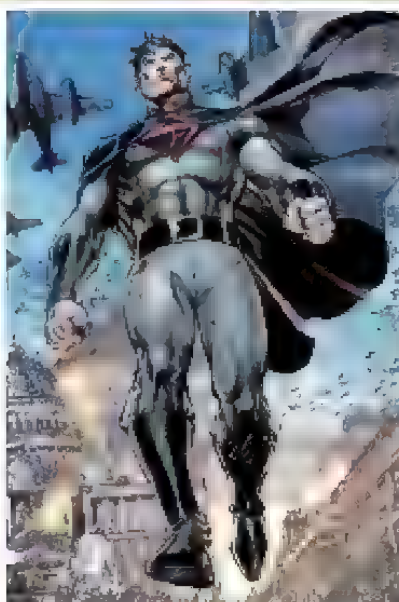
Oui, on a deux choses différentes. Une master class qui dure une journée et où ils rencontrent des professionnels qui travaillent et dessinent pour DC depuis longtemps. Et un workshop qui lui dure une semaine, pendant lequel on amène des dessinateurs relativement



EN HAUT : c'est un oiseau... c'est un avion... hé non, c'est un couple ! Superman et Wonder Woman entament leur relation dans un épisode de *Justice League* dessiné par Jim.

CI-DESSUS : *Batman Europa*, un projet qui aura mis treize ans à voir le jour, entre le moment de l'idée et sa parution.

EN BAS : Superman est un nazi... dans un épisode de *Multiversity* par Grant Morrison et Jim Lee.



jeunes ou nouveaux dans le business, à Burbank, dans nos locaux, pour leur transmettre notre expérience. C'est Klaus Jensen qui s'occupe vraiment de ça, mais j'y vais et je leur montre comment je travaille. On parle de la façon de raconter les meilleures histoires de super-héros possibles, d'ajouter des petites histoires dans la grande histoire. De la façon de manager sa carrière. Des habitudes de travail... De la façon dont on crée les figures les plus dynamiques, ou le meilleur story-telling. Un peu de tout en fait ! Et on a un très bon retour à la fois des dessinateurs et des scénaristes qui ont participé aux différents programmes. On va donc continuer dans ce sens, car on pense que c'est important de partager les fondamentaux de ce métier, et ainsi d'aider la prochaine génération d'artistes à construire sa propre vision créative, sa propre voix. Il ne s'agit pas de faire des clones de qui que ce soit ! D'ailleurs quand on voit les artistes qui y participent, ils ont tous des styles très différents.

Il y a 20 ans, vous étiez parmi les pionniers d'Image et du système du creator owned, aujourd'hui que vous êtes chez DC, ça vous pose des problèmes, que les auteurs partent ?

La façon dont on en parle a changé, mais sincèrement, dans les années 1990 il y avait déjà des tas de gens qui travaillaient pour Image ! Et en même temps, Rob et moi à l'époque de *Heroes Reborn*, on faisait les deux ! Je suis fier de tout ce qu'Image a accompli. Et je pense que c'est une période exceptionnelle pour les artistes de comics, car ils ont plus d'options. Avec Kickstarter et le crowdfunding par exemple. Mais aussi avec les plus petites compagnies que Marvel, DC ou Image. Il y a plus d'opportunités que jamais ! Et la règle du jeu n'a pas changé, à la fin, il n'y a pas d'autre endroit que DC pour bosser sur Batman ou que Marvel pour bosser sur leurs personnages, donc le choix en revient aux créateurs !

Vous faites aujourd'hui Scooby Apocalypse parce que vous étiez fan des des-

sins animés Hanna et Barbera ?

Bien sûr ! Il faut se rappeler que quand j'étais petit, on n'avait que trois chaînes de télévision ! On regardait TOUS la même chose... Donc oui, j'étais un fan de Scooby-Doo, et ce sont des personnages qui parlent à différentes générations – on a vu le succès des films, des dessins animés. On s'était donc demandé si on ne pouvait pas faire quelque chose de nouveau avec eux, mais pour une fois, par pour les enfants. C'était unique comme challenge créatif, donc je me suis lancé, j'ai fait les designs, j'ai bossé sur l'histoire avec Keith Giffen, et je fais les couvertures. Ça ne plaira pas à tout le monde, bien sûr, mais quand on crée il ne faut pas avoir peur !

Raconter l'histoire qui vous intéresse, faire ce qui vous semble bien et voilà !

"J'ai toujours été un grand fan de Suicide Squad..."

Pourquoi ne pas faire d'adaptations des personnages Wildstorm maintenant qu'ils font partie de l'univers DC ?

Hum, c'est drôle, de la façon dont vous posez la question, vous assumez qu'il n'y en a pas... (rires) C'est tout ce que je peux dire aujourd'hui...

Disons qu'on ne les a pas encore vus... Pourquoi ?

Encore une fois on ne se dit pas, il faut qu'on ait les personnages Wildstorm à la TV. On se dit, qu'est ce qu'on pourrait faire avec nos personnages en général, qui rendraient bien en série TV et qui intéresseraient le plus de gens possible... C'est très différent comme

démarche. Et je ne sais pas pour l'instant si les personnages Wildstorm sont vraiment intégrés dans l'univers DC ou s'ils seraient bien en

TV ou avec qui. Si vous regardez bien les séries TV n'adaptent pas une histoire à l'écran, elles prennent des éléments ici et là, cassent les codes, mélangent des choses, parfois les fans comprennent cela, parfois ça les dérange... On verra bien dans le futur... Stan Lee a attendu 37 ans avant de voir le film *Spider-Man*, donc, j'ai le temps ! (rires)

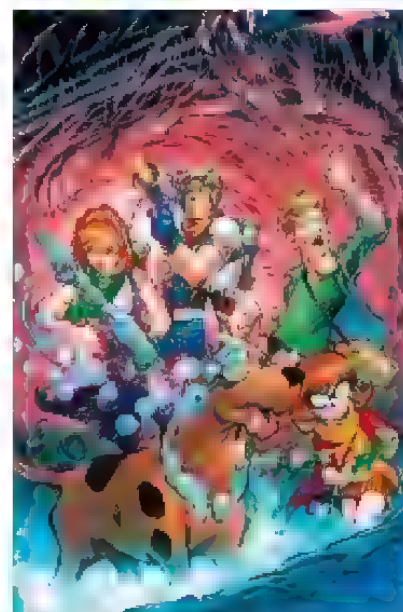
Propos recueillis par
Lise Benkamoun



O-DESSUS : couverture variante récente, faisant allusion à *Batman v Superman*.

O-DESSOUS : la Justice League de Johns et Lee, qui a lancé les New 52.

EN BAS : le nouveau look du Scooby-Gang. En bas à gauche, les designs des Super Sons, l'une des nouvelles séries de Rebirth.



VOUS SAVEZ CES ÉVÉNEMENTS LIVE, AVEC DES SUPER-HÉROS GRANDEUR NATURE, DES ACCESSOIRES DÉLIRANTS... CE GENRE DE CHOSES QUE L'ON NE VOIT D'HABITUDE QUE DANS LES REPORTAGES, À DES MILLIERS DE KILOMÈTRES DE NOUS ? ET BIEN AVENGERS S.T.A.T.I.O.N., C'EST UN PEU ÇA, SAUF QU'APRÈS AVOIR ÉTÉ PRÉSENTÉE EN AMÉRIQUE ET À SÉOUL, CETTE EXPOSITION PLUS VRAIE QUE NATURE ARRIVE EN RÉGION PARISIENNE. UNE PREMIÈRE EN EUROPE !

AVENGERS S.T.A.T.I.O.N.

BIENVENUE CHEZ LES AVENGERS

Elle a été lancée en 2014 et a fonctionné pendant six mois à New York. Ne nous voilons pas la face. Ce n'est pas tout à fait par hasard si Avengers S.T.A.T.I.O.N. (acronyme pour "Scientific Training and Tactical Intelligence Operative Network") débarque chez nous, à peu près en même temps que la sortie de *Captain America : Civil War*. Ça tombe même plutôt bien puisque cette exposition se présente comme une base du S.H.I.E.L.D. spécialisée dans tout ce qui touche aux Avengers (comprenez : dans l'univers Marvel, au cinéma). C'est à dire qu'on y voit ce que les agents ont récolté après la bataille de New York ou en fréquentant les super-héros. Cela va d'un Chitauri capturé au caisson qui a permis la création d'un certain Captain America en passant par un Tesseract. L'idée de fond, c'est de mélanger l'immersion dans le monde de Marvel avec aussi une bonne dose de sciences et de technologies. Ce n'est pas simplement un décor à l'effigie de personnages connus mais une vraie démarche de vulgarisation, entreprise avec le soutien de la NASA et diverses institutions comme Neuroverse, Twacke et le Science & Entertainment Exchange, autant d'organismes qui n'ont rien de fictif. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que Marvel s'associe à ce genre de structures scientifiques. Des installations

de la NASA avaient été utilisées dans le cadre du tournage du film *Avengers*, en 2011. Pour ce qui est du reste, l'installation comprend aussi des répliques des tenues des personnages (jusqu'au costume de Phil Coulson ou le premier bouclier triangulaire de Captain America) et une décoration qui donne l'impression de se retrouver dans un hélicoptère. À noter que depuis son lancement

l'exposition a été remise à jour selon que certains événements se produisaient au cinéma. Bref, même si vous avez vu l'installation à l'étranger, ce n'était pas exactement la même chose. Méfiez-vous juste que le visiteur d'à côté ne travaille par pour Hydra ! Même si l'exposition est annoncée tout public, on pense que l'exposition ravira surtout les spectateurs ou les lecteurs adolescents ou plus jeunes,

qui marcheront ainsi sur les pas de leurs héros préférés. Avengers S.T.A.T.I.O.N., organisé par Victory Hill Exhibition, annonce une superficie de 1000 m² et ouvre ses portes à la mi-avril et pour plusieurs mois à l'esplanade de la Défense (Courbevoie).

Tarifs : Adultes : 21,90 € - Enfants (-12 ans) : 16,90 € - Gratuit pour les enfants de - de 4 ans Pack famille (2 adultes + 2 enfants) : 60,99 €

Zéro



FIGHT CLUB 2

LA NOUVELLE ARÈNE DE CHUCK PALAHNIUK !



C'ÉTAIT L'UN DES ÉVÉNEMENTS DE L'ANNÉE DERNIÈRE : VINGT ANS APRÈS *FIGHT CLUB*, LE ROMAN QUI L'A RENDU CÉLÈBRE, LE ROMANCIER CHUCK PALAHNIUK ALLAIT LUI DONNER UNE SUITE ! MAIS LA VÉRITABLE SURPRISE VENAIT DU MÉDIA. *FIGHT CLUB 2* N'EST NI UN ROMAN, NI UN FILM, MAIS UN COMIC-BOOK EN DIX ÉPISODES, RÉALISÉ AVEC CAMERON STEWART, ET SON HOMONYME DAVE AUX COULEURS. ET LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE, C'EST QUE LE ROMANCIER N'A PAS FAIT LES CHOSES À MOITIÉ !

En effet, si, la plupart du temps, ce genre d'adaptations répond davantage à une logique de licence, ce n'est pas le cas ici. *Fight Club 2* est un projet qui existe par et pour la BD. Pourquoi ce choix ? *"Le roman et le film ont eu tellement de suivi que je savais que toute suite utilisant les mêmes médias souffrirait invariablement de la comparaison"*, expliquait l'auteur au micro du site Uproxx⁽¹⁾. Et puis il y a également une belle histoire humaine : Palahniuk habite Portland, où son amie Chelsea Cain, romancière de son état, lui a présenté quelques sommités du neuvième art, au premier rang desquels Brian Michael Bendis, Matt Fraction et Kelly Sue DeConninck. Ce sont ces derniers qui l'ont encouragé à s'intéresser à la narration en bande dessinée, en lui proposant de l'épauler, le temps qu'il appréhende totalement le média. *"Et c'était tout à fait formidable d'être l'idiot dans la salle, pour une fois"* se remémore l'auteur⁽²⁾, qui semble avoir vraiment apprécié l'expérience collaborative, si différente de son quotidien de romancier.

Il faut dire que, question équipe, il a été très bien servi. Parmi les quelques dessinateurs que lui propose son éditeur chez Dark Horse, il arrête son choix sur Cameron Stewart : *"J'ai- mais bien son approche un peu punk, avec des têtes un peu plus grosses que les corps (...). Je sais qu'il est critiqué pour avoir un style trop cartoony. Ça m'a fait réaliser qu'avec lui, je pourrais aborder des choses vraiment horribles et difficiles, mais que son style donnerait un peu d'espace au lecteur"*⁽³⁾. De fait, l'auteur de *Sin Titulo* s'en est donné à cœur joie dans les représentations allégoriques, permettant à son scénariste de réaliser qu'une image peut faire passer beaucoup de choses, et induisant une écriture très différente. Ensemble, les deux hommes ont donné naissance à une œuvre forte, qui creuse encore beaucoup plus profondément les thèmes du roman.

LE NOUVEAU MONDE

Alors, évidemment, à ce stade de l'article, nous allons supposer que vous êtes déjà familiers du roman ou du

film. Si ce n'est pas le cas, passez vite à la page suivante, et ne revenez ici qu'après avoir pris cette immense claque littéraire et/ou cinématographique! On notera, d'ailleurs, que la BD est une suite directe du roman, même si Palahniuk comptait bien se servir de ce nouveau terrain de jeu pour "y reproduire certains effets de mise en scène que j'avais adorés dans le travail de David [Fincher, le réalisateur du film]". Mais la narration, parfois décousue à dessein, pour mieux illustrer littérairement la tempête qui gronde sous le crâne du narrateur, rappelle clairement celle du roman.

Nous retrouvons donc notre héros – dont on apprend pour la première fois qu'il s'appelle Sebastian – dix ans après les événements du livre. Dix années qu'il vit en couple avec Marla – ils ont même eu un enfant. Une décennie de médicaments en tous genres dans le seul but de tenir Tyler Durden à distance. Tyler Durden, sa seconde personnalité aux allures de gourou, le créateur du *Fight Club*. Et surtout, un homme qui n'aspire qu'à voir le monde brûler... à condition d'avoir allumé lui-même la mèche. Mais tentez de chasser le naturel... et il revient par la fenêtre. Celle de la chambre du fils, en l'occurrence. Et celle qui donne sur le lit conjugal, où Marla se languit de la fougue sexuelle de Tyler. Ajoutez à cela le fait que les séances de psy voient ressurgir l'alter ego de Sebastian, et vous aurez compris que Tyler n'est jamais vraiment parti. Ce qui ne l'empêche aucunement de revenir avec une réelle volonté d'en finir. En finir avec Sebastian, et avec ce monde... qui a plus que jamais besoin de lui.

L'ORIGINE DU MAL ?

"Après des décennies à l'école, ils n'ont plus de professeurs à qui plaire, aucun endroit où être. C'est le moment d'acheter un canapé. Ou de fonder une secte"⁽¹⁾. Toute la philosophie de Tyler Durden réside dans ces quelques mots. Car, ne nous y trompons pas, à l'instar du Joker de *The Dark Knight*, Tyler est motivé par une logique absolue : faire craquer les coutures de ce monde décati et pourrissant, fut-ce pour mieux régner dessus. Or le dit monde a changé depuis 1995. Chuck Palahniuk le sait, et, outre les allusions aux événements comme le 11 septembre, il choisit de défoncer le quatrième mur à coups de bélier pour mieux appuyer son propos. Les pages de la BD sont notre quotidien, un monde où le roman

puis le film *Fight Club* ont eu une réelle influence. Si, la plupart du temps, il ne s'est agi que de singer les fameuses règles du *Fight Club*, l'esprit de Tyler s'est lui aussi répandu comme une traînée de poudre. In fine, cette BD nous dit que le monde est plus "durdenesque" qu'il y a 20 ans, ce qui lui donnera toute légitimité... au point qu'il a échappé à son auteur, comme à Sebastian avant lui.

En effet, dans les pages de *Fight Club 2*, quand les personnages sont à court d'idées, ils appellent... Chuck Palahniuk! Dont l'entourage est divisé sur la conduite à adopter : assumer ses responsabilités de "père" ou admettre que l'ensemble est dorénavant hors de son contrôle? Graphiquement, Cameron Stewart joue énormément sur cette dimension "meta", en superposant fréquemment des motifs graphiques à sa planche, existant sur un plan différent, qui serait davantage le nôtre que celui des personnages. Mais où se situe la frontière...? C'est toute la question que pose *Fight Club 2*, en filigrane d'une histoire qui verra Sebastian et Marla tenter, chacun de leur côté, de sauver leur fils des griffes de Tyler et ses fidèles du "Project Mayhem".



Fight Club 2 permet également à Palahniuk de développer une idée "teasée" dans la nouvelle *Extinction*⁽²⁾. Cette dernière développait le concept que Tyler Durden est une entité qui dépasse de beaucoup le cerveau de Sebastian, et le comic-book s'appuie lourdement sur cette idée. Tyler est un virus. C'est sans doute pour ça que Palahniuk nous révèle enfin le véritable nom de "Joe" (ou Jack, si l'on se réfère au film). Sebastian n'est pas l'origine de Tyler. En revanche,

il est, peut-être, celui qui l'arrêtera, avant qu'il ne contamine définitivement toute sa vie, et le monde tel que nous le connaissons.

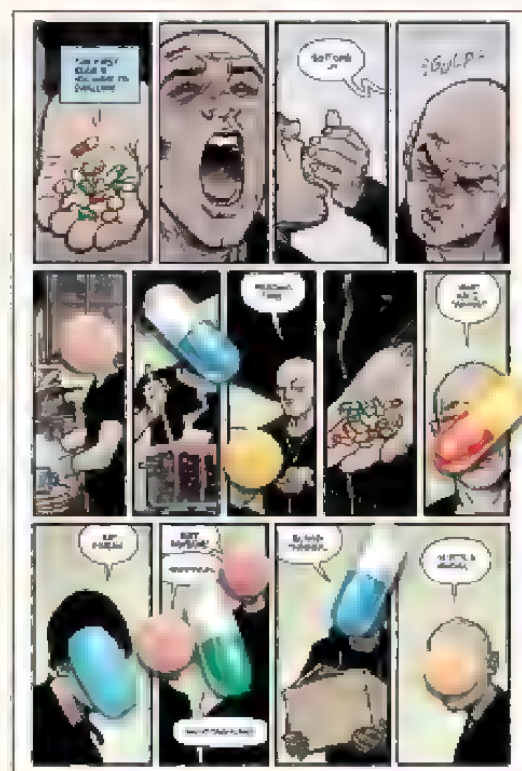
Car nous sommes loin d'en avoir fini avec lui, semble-t-il. Pas plus que le neuvième art avec Chuck Palahniuk! Totalement conquis par son incartade en cases et en bulles, le romancier parle déjà d'un *Fight Club 3* en bande dessinée, à moins qu'il ne commence par écrire la suite de *Rant*, un autre de ses romans dont le film, réalisé par James Franco, doit bientôt sortir. Les lecteurs francophones peuvent commencer par ce *Fight Club 2*,



Entre Sebastian et Tyler, le cœur de Marla ne balance guère...

Ci-contre : en droite ligne du film, Tyler s'incarne dans un personnage à part entière, sans que cela ne vienne jamais perturber la compréhension.

Un procédé graphique récurrent, et tout à fait cohérent avec le propos. Le 4^e mur n'a qu'à bien se tenir.



qui paraît le 26 avril chez Super 8 Editions. Et cette fois, n'hésitez pas à en parler partout! Cette somptueuse collaboration le mérite bien.

Antoine Maurer

(1) "Chuck Palahniuk talks *Fight Club 2* and inserting himself into the story" - Interview publiée le 15/08/15

(2) "Author Chuck Palahniuk tells us why it's time to reopen the *Fight Club*" - *The Verge* / 27/05/15

(3) "Brian Michael Bendis interviews Chuck Palahniuk *Fight Club 2*" - *Comic Book Resources* / 04/05/15

(4) *Fight Club 2* #3

(5) Extrait du recueil de nouvelles *Make something up: Stories you can't unwrite*, publié en mars 2015

MAILBOX

PARCE QU'ENTRE
COMIC BOX ET SES
LECTEURS, LE CONTACT
N'EST JAMAIS ROMPU,
CETTE RUBRIQUE EST
LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com  @comicbox  Comic Box

ET DE 100!

Salut Comic Box! Je vous suis depuis plusieurs années et j'adore ce que vous faites! Je suis un grand passionné de comics et tout particulièrement de Spider-Man que j'aime depuis ma tendre enfance. Se rendre compte que c'est le 100^e Comic Box c'est juste dingue! J'espère que mon message vous a fait plaisir et j'attends impatiemment ce numéro.

Baptiste Cavalier (via notre page Facebook)

Merci Baptiste, nous espérons que ce numéro sera à la hauteur de tes espérances. Nous aussi cela nous paraît dingue (et c'est un beau pied de nez aux anti-comics qui nous expliquaient, quand nous nous sommes lancés, qu'au bout de six numéros nous n'aurions plus rien à dire). Et un grand merci à Mark Millar pour avoir accepté de se joindre à nous et pas simplement façon "mettez mon nom dessus et on dira que j'ai fait le job." Ces dernières semaines à échanger, à construire avec lui ce numéro, ont été fantastiques! Nous espérons qu'il vous plaira!

COMMENT PISTER LES COLLÈGUES

J'ai un peu bu et je me sens d'humeur à te révéler un (tout) petit secret. Vois-tu, je t'achète et te lis régulièrement depuis juillet 1998 - ah, que ne m'as-tu pas appris sur les comics, à une époque où on ne trouvait sur Internet que des bannières publicitaires pour AOL? - et, depuis peu, je me sers de toi. J'abuse de toi. Depuis que je fais des story-boards chez Marvel, je t'utilise pour en savoir plus sur les gens avec qui je collabore. Car qu'est-ce qu'elles sont bien tes interviews! Qu'est-ce qu'ils sont beaux tes articles! Qu'il est frais ton poisson! Dans le #99, par exemple, l'interview croisée de Charles Soule et Albuquerque m'a appris que Charles (qui scénarise la série *Daredevil/Punisher: The Seventh Circle* sur laquelle je bosse actuellement) parlait FRANÇAIS. Je me sens devenir stalker. Je relis les interviews de mes partenaires artistiques, pour en savoir le plus possible sur eux. Comment ils pensent. Ce qu'ils boivent au repas du midi (personnellement, du moscato d'Asti).

Donc, continue, Comic Box, continue à m'abreuver d'informations. Et que Kirby bénisse Lise Benkemoun & Xavier Fournier pour leur qualité journalistique constante. PS: Je ne possède toujours pas le numéro zéro de Comic Box. Je tenais

à ce que ça soit écrit quelque part. PS 2: Et bon anniversaire, aussi, j'ai complètement oublié de te le souhaiter alors que c'est pour ça que j'écris à la base. L'alcool...

JL Mast

Bon ben voilà, nous avons vendu la mèche, Charles Soule va se faire harceler en français grâce/à cause de nous maintenant! Merci pour la tranche de vie JL (qui est, pour ceux qui ne l'auraient pas reconnu, l'un des pivots de la politique de Marvel en matière de turbomédia et qui, nous dit-on, parle aussi très bien français!)



DON ROSA FAIT RÊVER

Bonjour Comic Box, j'ai vraiment aimé l'interview de Don Rosa, il m'a donné l'envie de lire des bandes dessinées. Lors d'une convention j'ai eu la chance d'avoir un dessin, le lendemain j'avais le droit d'en avoir un autre, grâce à un ticket, j'ai choisi de le donner à un enfant et il en a eu un aussi. Ma mère le lendemain, me demande:

"Il est où mon dessin de Don Rosa? - Je l'ai donné à un enfant." Elle me répondit:

"Tu as bien fait, il va rêver."

Merci à Don Rosa et à tous ces dessinateurs qui nous donnent de l'imagination. PS: Merci à Zack Snyder pour son dernier film méga top!!!

Nicolas Thielen

Merci et bravo Nicolas pour ce geste. Il faut toujours prendre soin des jeunes lecteurs, ce sont aussi eux qui prendront soin plus tard de ce genre que nous aimons tous. Et puis, dans une littérature aussi marquée par l'héroïsme, un peu d'altruisme, c'est dans la logique des choses!

LES COMICS, EN VRAI

Merci pour ces nombreux numéros, plus de 100 en fait si on compte le mythique Comic Box #0 et les multiples hors-séries. Plus que jamais vous êtes nécessaires! Je dois vous avouer que lorsque le premier film *Avengers* a cassé la baraque, quand c'est devenu à la mode de porter des t-shirts Flash parce qu'ils avaient les mêmes dans *Big Bang Theory*, j'ai cru - sans doute comme beaucoup - que nous avions gagné, qu'on était sorti des omières et que les auteurs de comics tout comme leurs lecteurs avaient enfin gagné une certaine reconnaissance. C'était il n'y a pas si longtemps mais j'en suis revenu. Finalement c'est un concert de malentendus, de clichés... quand les médias s'intéressent au sujet, le plus souvent c'est pour nous réduire, pour juger nos héros chéris à la seule vision de ce que nous montre le cinéma, comme s'il fallait faire un effort titanesque, en se bouchant le nez, pour parcourir les pages des comics en VF. Nous n'avons toujours pas gagné nos galons de littérature noble. J'entends parler des "experts" sur le côté beau gosse de Wolverine, qui ne savent pas que dans la BD il est supposé être laid (et ne pas ressembler à Hugh Jackman). Et alors ce qu'on nous raconte sur Superman et son rapport crétin à la puissance... Parce que le vrai Superman, le vrai Batman, le vrai Spider-Man ils ne sont pas au cinéma (et alors certainement pas dans les derniers films de Zack Snyder, qui sont une trahison), ils sont dans les comics (et encore on pourrait discuter de quels comics). Et c'est vraiment une bonne chose que tous les deux mois on sache qu'on a rendez-vous avec des gens qui vont nous parler du vrai matériel, de son vrai sens, de ses vrais auteurs, qui ont fait l'effort de se documenter. Merci aussi pour vos interventions médiatiques où bien souvent vous remettez les pendules à l'heure face à des énormités trop entendues.

Olivier X

Merci Olivier. Ce qui est vrai c'est que si nous traitons régulièrement des adaptations (ciné/TV/jouets), on n'oublie pas qu'on est d'abord et avant tout un magazine sur les comics et qu'on se doit de profiter de toute occasion pour revenir à la racine.

SEE YA

Bon anniversaire à Comic Box (on dit bon anniv' pour un numéro 100?) Tu m'accompagnes dans les comics depuis toujours, j'étais déjà dans le courrier des lecteurs du numéro 2, c'est dire! Tu m'as aidé à comprendre les comics, à découvrir des séries et des auteurs, à dépenser trop quand j'ai collectionné tes couvertures variantes. Merci Comic Box d'avoir survécu, d'être resté toi-même et d'aider probablement d'autres ados comme moi à aimer les comics et ses héros de papier (il est important de le rappeler). See ya!

Matt

Cher Matt, merci. Anniversaire? Oui, on dit un peu ce qu'on veut, "à la tienne", "mazeltov", "proxit"... On s'en fout, c'est la fête!

STRANGE DAYS

100 numéros, ça se fête! Je dois avouer que j'ai pris le train Comic Box en cours de route; je suis lecteur de comics depuis que j'ai 10 ans à peu près, (sans compter les BD de Batman avec aux dessins Neal Adams) ou Spider-Man que mes parents m'achetaient de temps en temps avant ma vraie immersion dans ce monde. Autant vous dire que pendant mon adolescence, les super-héros n'étaient pas à la mode, bien au contraire, quand on disait : "Je lis Strange, Nova, Special Strange" (surtout!), la plupart des gens avaient tendance à nous prendre pour des débiles mentaux, alors que de mon point de vue, c'était une ouverture vers la science-fiction, la science et des références à bien des domaines ouvrant juste un peu plus les portes de la curiosité et enrichissant mon savoir personnel sans avoir l'air d'y toucher. Bref, entre 17 et 18 ans, je découvre par hasard dans le rayon presse étrangère de mon bureau de tabac le magazine Wizard, c'était la première fois que je voyais une revue destinée au monde des comics, malheureusement, les parutions étaient épisodiques et ont vite cessé. Quelque temps plus tard, vers 26, 27 ans, enfin je découvrais Comic Box (oui c'est un peu tard, je sais) et depuis je ne vous ai plus jamais quitté, magazine de qualité pouvant se targuer d'être la revue française de référence (voire la seule?) dans le domaine, je ne louperais maintenant une parution pour rien au monde, j'ai 37 ans maintenant, vous, vous fêtez vos 100 numéros, alors Happy B day Comic Box et rendez-vous au numéro 200.

Désolation Jones

Merci Désolation (Merci/désolation, ça sonne curieusement!). Bon, pour le #200... on a le temps de voir venir; on va d'abord se préoccuper du #101. Car l'histoire n'est pas finie! Rendez-vous dans deux mois pour d'autres surprises!

INSTANTANÉS



1



2



3

NETFLIX

- 1 : lors de l'avant-première à Paris de la saison 2 de Daredevil, Blodie Yung (Elektra)
 2 : Les routiers sont sympas... et ils sont aussi fans de Golden Man. La preuve!
 3 : Charlie Cox (Matt Murdock) et Jon Bernthal (Frank Castle), lors de leur venue à Paris. Ils s'entendent comme deux larrons en foire.
 4 et 5 : de quel côté se place LEGO? Du côté obscur si l'on en croit les personnages qui s'incrustaient lors de la soirée de présentation de leur prochain jeu... dont on vous parlera en détail dans notre prochain numéro!



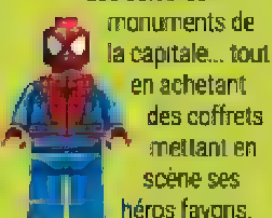
4



5

TOYNEWZ

LEGO a inauguré son nouveau magasin des Halles à Paris au début du mois d'avril. Plus de 285 m² dédiés aux jeux de construction basés sur les plus grandes licences du moment. On admirera notamment les constructions des célèbres



monuments de la capitale... tout en achetant des coffrets mettant en scène ses héros favoris. Dans *Batman & Robin*, l'homme chauve-souris blaguait sur le fait d'avoir sa bat-carte de crédit, avec son logo dessus. La Société Générale donne la possibilité à ses clients d'obtenir l'une des cartes de crédit aux couleurs de *Batman v Superman* (jusqu'au 31 décembre). Chaque logo est proposé sur un fond noir ou doré.



50

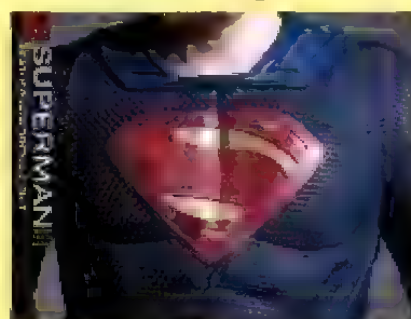
DAVID PEA

UD Replicas, designer de tenues de moto

Parlez-nous de la création de UD Replicas.

UD Replicas est la suite logique à mon ancienne entreprise Universal Designs Ltd, fondée en 2001 à Toronto (Canada). C'est de là que vient le "UD". J'ai créé cette société après huit ans à travailler en Italie pour des créateurs de vêtements. Universal Designs Ltd. faisait des costumes haut de gamme pour des sociétés importantes comme Ubisoft, Sketchers et même la NHL (la ligue nationale de hockey). Ils avaient besoin de tenues haut de gamme pour leurs marques

ou leurs personnages. Ce type de costumes se compose surtout sur des moules en caoutchouc. Mais parfois, il faut faire des accessoires en cuir. De temps en temps, c'était des combinaisons complètes. Au fil des ans, et grâce à mon



expérience en Italie les demandes pour ces "combinaisons de cuir" ont augmenté. En 2008 nous sommes devenus UD Replicas, la division spécialisée sur les licences. Aujourd'hui, nous avons des accords de licences avec de grandes marques et des studios de cinéma. Depuis 2009, nous produisons des tenues basées sur Warner Bros, Marvel, Disney, Lucasfilm, Hasbro, Microsoft, Livenation, Epic Rights et bien d'autres.

Comment se passe la création d'une tenue ?

Je pourrais vous en parler pendant des heures, mais je vais faire bref. D'abord, nous étudions en détail le personnage. Par exemple, Batman dans *Batman v Superman*. Pas

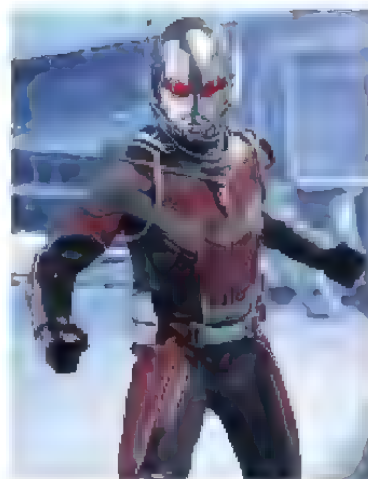


évident de partir d'une tenue en spandex, mais imaginer une combinaison qui doit avoir les éléments

DANS LE MILLE!

Hot Toys > Automne 2016

Captain America : Civil War est l'occasion de revoir plusieurs visages connus de l'univers ciné Marvel, notamment Hawkeye et Ant-Man. Les génies de la sculpture de Hot Toys ont l'occasion de retravailler ces deux héros. Clint Barton, alias Hawkeye, porte un costume correspondant à sa dernière mise à jour. Une tenue dans les tons violets très proche de sa version comic. Le style manche longue/manche courte est un peu étrange mais pourquoi pas ? Le bras découvert laisse juste apparaître une grosse articulation, dommage. Niveau détail, tout est là. Le visage de la figurine ressemble à celui de l'acteur Jeremy Renner. Il est fourni avec beaucoup d'accessoires pour reproduire les poses du personnage. Ainsi, plusieurs mains alternatives, des flèches et un socle complètent l'ensemble. Parmi les flèches, l'une d'elles a pour pointe... Ant-Man ! Ce dernier aura aussi le droit à une nouvelle version, mise à jour pour *Civil War*. Nouveau casque, nouveau costume, et contrairement à la version 1.0 de l'année dernière, une tête alternative représentant Paul Rudd. L'homme-fourmi a même le droit à une version miniature de 2,8 cm. Les deux figurines mesurent environ 30 cm et coûtent environ 200 \$ pièce. Le plus, c'est de choisir son camp !



ANIMATION

Warner Bros Video > Disponible

DC animation n'est pas en reste et les versions françaises sont disponibles rapidement. Si vous en avez manqué, voici un coffret qui contient 21 films d'animation sur 30 DVD. Ce pack contient également *L'âge d'or de DC Comics* édité par Taschen sorti en 2013 et une lithographie exclusive de Jim Lee. Et si vous n'êtes pas rassasié après tout ça, Warner a déjà sorti le nouveau film : *Justice League vs Teen Titans* en France !

SNIKT!

Kotobukiya > Septembre 2016

La ligne de statuette produites par ArtFX accueille un petit nouveau. Et quand je dis "petit", je ne parle pas de la taille du mutant griffu, Wolverine. Basé sur un design d'Adi Granov, Wolvy est la dernière pièce qui manque pour compléter le diorama commencé l'année dernière. Mesurant environ 18,5 cm (soit une échelle de 1/10), il est disponible en pré-commande sur le site du fabricant jusqu'au 24 avril. Si vous n'avez pas l'occasion, il sera disponible en magasin à la rentrée. Pour 65 €, cette statuette en plastique a l'avantage de montrer un costume trop rarement utilisé par le héros.





BRAVE & THE BOLD

DC Collectibles > Octobre 2016

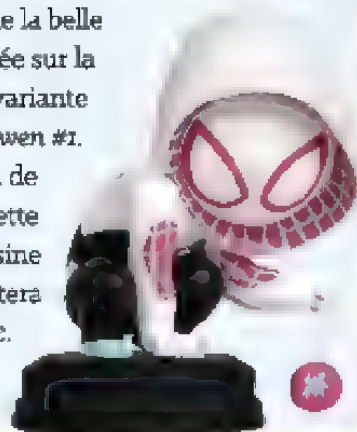
Il n'y a pas que dans les films que les super-héros aiment changer de costumes au fil des épisodes ! Dans *Arrow* et *The Flash*, les deux protagonistes changent de style dans ces nouvelles figurines en plastique de 18 cm. Oliver Queen porte sa tenue de Green Arrow, mis en place dans la saison 4. Un look proche de celui des comics par Jeff Lemire et Andrea Sorrentino. Barry se montre à visage découvert, avec son uniforme de la saison 2, avec un logo semblable à celui des comics.

ITSY BITSY SPIDER...

Gentle Giant > Fin 2016

Spider-Gwen est populaire. Les designs de Skottie Young sont populaires. Du coup, Gentle Giant a eu la bonne idée de produire une statue de la belle héroïne, basée sur la couverture variante de *Spider-Gwen* #1.

Format mini de 9 cm pour cette statue en résine vous en coûtera environ 65 €. On craque, bien sûr.



COMME AU CINÉ

DC Collectibles > Août 2016

Il n'y a pas que les grands qui ont le droit de s'amuser. Pour les plus jeunes, ce bouclier de Captain America est équipé d'un gant magnétique. Basé sur les designs de *Civil War*, le bouclier est fixé au poignet quoi qu'il arrive. L'arme de Cap peut aussi lancer des disques pour attaquer l'ennemi.



TOYNEWZ



Le Docteur a le droit à un dossier dans ce numéro, il était donc normal de s'attarder sur les produits estampillés Doctor Who ! Nous avons déjà présenté les dessous de verre dans un précédent numéro. Cette fois-ci, voici de quoi vous déguiser en être interdimensionnel ! Le manteau porté par le douzième (et actuel) Docteur est disponible sur Think Geek pour 250 \$. De grande qualité, ce vêtement peut aussi être porté tous les jours. Et pour ceux qui voudraient compléter leur "cosplay", le tournevis du Docteur (l'outil qui se sort de toutes les situations) est aussi disponible sur le site.



essentiels du costume est devenu une seconde nature. Les designers du film ont fait un travail fabuleux. Ça rend notre travail intéressant et c'est un défi car nous voulions les détails du costume sur notre veste. Ce n'est jamais facile. Ce Batman était d'autant plus dur à interpréter à cause des muscles apparents et nous ne voulions pas de fermeture sur le devant. Nous avons fait les muscles avec une combinaison de protection et mis la fermeture dans le dos. Mais ce n'était que le début. Les mouvements et le confort sont primordiaux et dans ce cas, nous avons créé un système de "manches flottantes" qui sont séparées du buste tout en permettant d'incorporer les éléments visuels et fonctionnels sans réduire la protection du conducteur. Et il y a

bien d'autres choses mais j'ai dit que je faisais bref !

Vous produisez des accessoires comme des ceintures, des gants ou des sacs à dos. Vous lancerez-vous dans les casques ?

Non, ce n'est pas notre spécialité. De plus, nous n'avons la licence exclusive que pour la production d'éléments du torse aux pieds ! Donc vestes, pantalons, gants, ceintures et



sacs à dos. Ça pourrait être amusant de faire des casques mais nous préférons laisser ça à des sociétés dont c'est la spécialité. C'est un business sérieux et nous n'avons aucune expérience dans ce domaine.

Avez-vous un public féminin ? Allez-vous faire des tenues de super-héroïnes à l'avenir ?

Absolument. Guettez nos produits Wonder Woman, basés sur Batman v Superman cet été. C'est un excellent personnage et le design du film nous a permis de créer des tenues qui respectent le matériel d'origine.

Comment passer commande ?

Nous avons plusieurs gammes mais ils sont tous disponibles sur notre site www.UDreplicas.com. Nos cos-



tenues de Kiss ont droit à leur propre site www.KISSreplicas.com. Nos produits Batman v Superman sont malheureusement exclusivement réservés pour les USA mais les autres sont disponibles à l'international.

Plus d'infos : UDreplicas.com

BLACK PANTHER

LE RETOUR DU ROI NOIR

UN NOUVEAU COMIC-BOOK AUX USA ? UNE PLACE DANS LE TROISIÈME FILM CONSACRÉ À CAPTAIN AMERICA ? BLACK PANTHER/LA PANTHÈRE NOIRE A LE VENT EN POUPE. MAIS EST-CE QUE FINALEMENT LE ROI T'CHALLA REPRÉSENTE BIEN CE QU'UNE PARTIE DU PUBLIC IMAGINE ? BLACK PANTHER, C'EST UN HÉROS IMPORTANT MAIS QUI, À DIVERSES ÉPOQUES OU SELON LES AUTEURS, A PU SIGNIFIER DES CHOSES BIEN ÉLOIGNÉES.



Il suffit de lire quelques articles ou dossiers parus en prévision du film *Captain America : Civil War* pour se rendre compte d'un problème, ou d'une inexactitude. Il est en effet de bon ton de décrire Black Panther comme "le premier super-héros afro-américain". Or il n'en est rien. Introduit en juillet 1966 dans les pages de *Fantastic Four* #52, Black Panther est bel et bien un héros africain, inventé par des auteurs américains. Mais il n'a pas, à la base, la vocation où la possibilité de représenter la population afro-américaine. Pour cette première apparition, Stan Lee et Jack Kirby cultivent plutôt un parfum d'exotisme et s'inspirent de deux grands classiques. En préambule de cette histoire, les Fantastiques rentrent au bercail et trouvent chez eux l'émissaire d'un mystérieux royaume africain, le Wakanda. Le roi voudrait les inviter. Là où Mister Fantastic tique, c'est que l'homme est équipé

d'une technologie très avancée. Et vu que dans la mythologie Marvel, Mister Fantastic représente un peu le pinacle de la science, le voir s'étonner de quelques gadgets, ce n'est pas rien. Leur curiosité piquée, les Fantastiques débarquent au Wakanda, pays perdu, cependant nettement en avance sur l'Occident, tout ça grâce à un minéral rarissime, le vibranium, dont la montagne locale est entièrement remplie. Ça, c'est en gros la trame des Mines du Roi Salomon, avec le vibranium qui remplace le trésor recherché par Allan Quatermain. Les quatre héros américains vont vite déchanter quand le roi T'Challa enfle une combinaison rituelle (le faisant ressembler à une panthère noire) et se met à les chasser. Et là, on entre dans un autre type de récit, hérité des Chasses du comte Zaroff, à savoir une chasse à l'homme sans merci. Pour le lecteur qui découvre pour la première fois Black Panther, il semble donc être un "méchant" classique, quelque part à mi-chemin entre le Docteur Fatalis et Kraven le Chasseur. Mais, ouf, après avoir montré qu'il est leur égal, T'Challa explique qu'il ne leur veut aucun mal, qu'il cherchait à parfaire son entraînement en vue de l'attaque de son ennemi Klaw. Ce dernier étant responsable de la mort du père de T'Challa, le jeune roi du Wakanda a décidé de le venger, se confectionnant une tenue de Panthère Noire (symbole de la force dans ce pays). Dans *Fantastic Four* #53, rassurés à son égard, les Fantastiques l'aideront à vaincre la menace et le convaincront même de continuer d'être la "Panthère Noire" – T'Challa ne pensait se servir de son costume que pour cette seule aventure. Rien là-dedans qui représente la réalité des Noirs en Amérique. Le Wakanda, c'est une sorte de Pays de cocagne, une sorte d'Asgard africaine, une contrée qui n'a jamais

connu la moindre colonisation et qui reflète une certaine fierté noire (ou qui en tout cas ne doit rien à l'homme blanc). Plus ou moins accidentellement, Lee et Kirby ont appuyé sur certains leviers qui ne sont pas anodins, en montrant que le nouveau héros est (au moins) au même niveau de charisme, d'intellect et d'efficacité que les Fantastiques ou que d'autres monarques déjà utilisés dans la série (Namor, Fatalis ou Black Bolt). Dans les décennies antérieures, l'archétype du prince noir dans la bande dessinée américaine, c'était plutôt Lothar, le serviteur de Mandrake, une montagne de muscles mais pas très "éveillé" (en tout cas dans ses premières années). Comme il se trouve que quelque temps plus tard, de manière for-

tuite, un mouvement militant afro-américain va se choisir pour nom le Black Panther Party, l'existence du personnage de Marvel va trouver, inopinément, une autre forme de

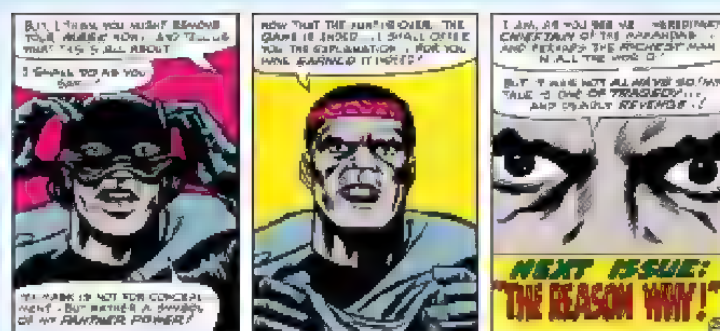


résonance. Maintenant sans doute plus conscients de la pertinence de leur héros noir, Lee et Kirby vont l'utiliser en guest-star dans une autre série (*Tales of Suspense* #97-99/*Captain America* #100, 1968) aux côtés de Captain America, une nouvelle manière d'établir qu'il égale les figures les plus connues de l'univers Marvel.

FÉLIN VENGEUR

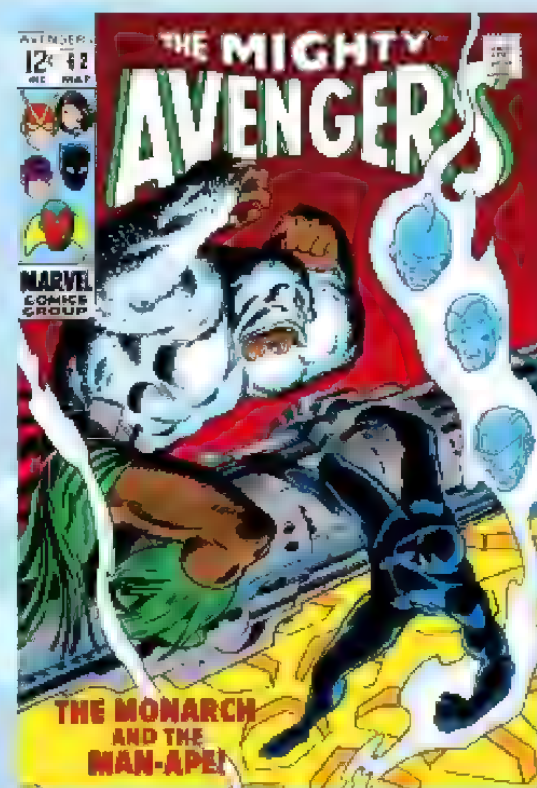
Et ça tombe bien car à l'époque, le scénariste Roy Thomas, alors en charge des *Avengers*, éprouve quelques difficultés à écrire ses histoires en tenant compte des carrières solos de certaines têtes d'affiches comme Thor ou Captain America. En remplacement de Thor, il recrute donc Hercule dans le groupe. Et en lieu et place du vengeur étoilé, *Captain America* #100 fait donc la transition : Steve Rogers propose à T'Challa de le remplacer au sein de l'équipe. À partir d'*Avengers* #52 (mai 1968), Roy Thomas va considérablement étoffer Black Panther et à le rendre plus pertinent dans l'Amérique moderne. Par exemple, dès l'épisode de son arrivée, les *Avengers* sont considérés comme morts et la police... ne manque pas de soupçonner, au hasard, ce personnage noir qui sort de nulle part. D'autant que son costume est temporairement revu, pour laisser apparaître la couleur de son visage (totalement masqué dans la version de Kirby). Sur une plage de plusieurs dizaines d'épisodes, Thomas entreprend alors de remodeler le personnage. D'abord il y a *Avengers* #62, dans lequel T'Challa retourne au Wakanda, en compagnie de ses coéquipiers. Cette fois encore les Occidentaux sont médusés devant la technologie de ce pays. Mais le scénariste induit qu'il y a un ver dans la pomme : M'Baky, le régent que T'Challa a laissé sur son trône (pendant qu'il allait jouer les héros en Amérique), n'est pas décidé à rendre le pouvoir. Il adopte l'autre religion du Wakanda, représentant le mal, le Gorille Blanc, et tente un coup d'État. Même si M'Baky échoue face aux *Avengers*, le Wakanda n'est donc plus le pays idéal décrit par Lee et Kirby, T'Challa n'y est plus aussi à l'aise... En bout de ligne, l'idée du scénariste est clairement de le recentrer sur la condition des Noirs en Amérique, processus qui s'accélère dans *Avengers* #73-74 (1970), avec la résurgence des Fils du Serpent, qui symbolisent une extrême droite à mi-chemin entre le Ku-Klux-Klan et un groupuscule nazi. Alors que les Fils s'en prennent à des Afro-Américains, T'Challa

la revient aux USA, non sans avoir constaté que le Wakanda "n'est plus vraiment son foyer". Face à ces agissements racistes, il arrive à convaincre son équipe de ne pas intervenir, de lui laisser le champ libre. Quand les *Avengers* s'en étonnent, il leur répond : "C'est mon peuple que les Serpents attaquent et tuent et je réclame mon droit à les affronter seul." Bien sûr au bout du compte T'Challa sera quand même aidé par l'équipe mais cette réaction est très américaine, dans le fonctionnement. Même en s'opposant au racisme, un ressortissant du Burkina Faso ne considérerait pas forcément qu'il fait partie du même peuple (et sans doute pas de la même ethnie) qu'un habitant noir du Nigeria ou d'Afrique du Sud, culturellement aussi éloigné qu'un Suédois d'un Italien. L'identité noire aux USA s'est construite sur des ressorts totalement différents. À partir de là, Thomas transforme T'Challa en un Afro-Américain. Il tombe amoureux de la chanteuse Monica Lynne puis, quelque part en cours de route, décide de se créer une nouvelle identité civile, celle du professeur Luke Charles, mise à profit entre choses dans *Daredevil* #69 (octobre 1970), écrit par le même Roy Thomas. En quelques épisodes, Thomas établit d'ailleurs que Black Panther et DD sont devenus amis. Une autre relation décisive est installée par Larry Lieber dans *Astonishing Tales*, où la Panthère Noire affronte le terrible Docteur Fatalis. Au fil des ans les monarques auront plusieurs autres occasions de croiser le fer. En fait, malgré les efforts de Roy Thomas pour américaniser le héros et sans doute aussi parce que le nom Black Panther est connoté politiquement, la carrière de T'Challa ne décolle pas. D'ailleurs Roy Thomas, qui écrit également la série *Fantastic Four*, tente de se débarrasser du nom dans *FF* #116 (février 1972). Alors que les *Fantastic* et lui explorent le Rudyarda (un pays qui pratique l'apartheid et qui est visiblement l'Afrique du Sud rebaptisée), T'Challa explique qu'il se fait désormais appeler le Black Leopard de peur qu'on le confonde avec le mouvement des Black Panthers. Ce qui n'a guère de sens et sera vite oublié. La même année, Marvel préfère créer un héros inédit, plus en phase avec la rue, Luke Cage (notez la ressemblance avec Luke Charles), qui devient le premier super-héros noir à avoir sa série chez l'édi-



O-DIESSUS : après avoir mis au tapis les Fantastiques, T'Challa commence à leur expliquer ses véritables intentions.

O-DIESSUS : L'un des principaux ennemis de Black Panther (mais aussi l'un de ceux qui ont le plus mauvais goût vestimentaires), le Gorille Blanc.



teur. Black Panther, lui, reste surtout confiné aux pages des *Avengers* jusqu'en 1973.

UNE AFRIQUE RÉVÉE

C'est finalement dans *Jungle Action* #6 que Black Panther démarre une réelle carrière solo, sous la houlette du scénariste Don McGregor et du dessinateur Rich Buckler. Dans un arc intitulé "Panther's Rage", McGregor effectue un demi-tour complet puisque T'Challa retourne au Wakanda, cette fois déchiré par un nouveau coup d'État mené par un certain Erik Killmonger, accompagné d'une horde d'alliés grotesques : un certain Venomon (avec 2 "M", une sorte de serpent humain), Sombre (dont le visage ressemble à un masque tribal), le Baron Macabre (qui dirige une armée de zombies) ou encore une femme fatale nommée Madam Slay. Seulement cette fois, Black Panther est mis en difficulté, battu et mettra des mois à regagner son trône. Il est contraint de prendre le maquis – dans la jungle –, escorté par un curieux personnage, Mokadi, dont

les *Fils* s'en prennent à des Afro-Américains, T'Challa



EN HAUT : "Panther's Rage", l'arc qui restera longtemps la description la plus complexe du Wakanda.

CI-DESSOUS : le T'Challa de Priest, plus puissant et se comportant comme un vrai monarque étranger.

EN BAS : Black Panther seront Reginald Hudlin et John Romita Jr.

À DROITE : Shuri, la sœur de T'Challa et nouvelle Black Panther.



on ne sait trop s'il s'agit d'une sorte d'entité magique où si c'est un produit du délire de T'Challa. En un sens, Panther's Rage, c'est un peu le "Batman R.I.P" de Grant Morrison avant l'heure, appliqué à Black Panther, le héros perd tout, est détruit moralement et hallucine. Mokadi serait un peu l'équivalent du "Bat-Mite". C'est aussi l'une des premières sagas des comics "mainstream" qui repose sur autant de personnages noirs et si peu de "réfèrent blanc" (même Luke Cage s'entourait d'amis blancs comme le Dr. Burnstein). McGregor s'emploie aussi à donner des personnalités distinctes à différents wakandais, comme Taku, le chef de la sécurité, convaincu qu'il y a une trace d'humanité même dans les pires crapules. Après Panther's Rage, McGregor enchaînera avec un autre arc, plus dans la lignée de ce qu'avait écrit Thomas puisque T'Challa rentre aux USA et affronte cette fois le Ku-Klux-Klan. Néanmoins McGregor est assurément le premier à définir Black Panther en mode solo et à détailler la culture du Wakanda autrement que par une visite de blancs ébahis que des Africains se débrouillent aussi bien. Néanmoins, Marvel a bientôt d'autres plans, impliquant un autre "roi" que celui du Wakanda.

LE MYTHE ROI

En 1977, Jack Kirby, revient chez Marvel. On décide alors de lancer, pour la première fois, une série au nom de Black Panther, écrite et dessinée par son créateur original. Kirby va orienter la série de manière incompréhensible pour qui n'a pas compris que le concept de base reposait sur Allan Quartermain et les Mines du Roi Salomon. Black Panther tourne le dos aux paraboles anti-racistes liées à l'Amérique et se concentre sur des aventures impliquant un club de collectionneurs déments et la découverte de tombes, de temples ou de cultures oubliées. En route, forcément, il tombera sur deux talismans mystérieux qui permettent de voyager dans le temps, les "grenouilles du Roi Salomon". À travers une série de flash-back, Kirby revient aussi sur la transmission du grade de Black Panther à travers les générations. C'est donc sur le tard, douze ans après la création du personnage que Kirby explique, en particulier dans *Black Panther* #7 (janvier 1978) qu'il a existé des Black Panthers depuis la nuit des temps (à commencer par Bashenga, le fondateur du Wakanda) et que le rôle a été repris par une longue lignée. Kirby

greffe ainsi une logique générationnelle qui semble inspirée du Fantôme de la Jungle (qui reposait sur le même genre de transmission). Black Panther selon le seul Kirby reflète les marottes de l'auteur, c'est-à-dire une fonction beaucoup plus mythique, qui s'intéresse peu au discours politique (en dehors d'autres coups d'État occasionnels au Wakanda). Cependant la série vivote et est finalement victime des relations houleuses entre Marvel et Kirby. Le King va voir ailleurs et une tentative de continuer la série sans lui (elle est alors confiée à Ed Hannigan) ne prolongera la chose que sur quelques épisodes. Cependant Hannigan est aussi le scénariste des Défenseurs. Aussi, puisque Black Panther est désormais "sans titre fixe", il va le récupérer dans cette série avec un contexte bien particulier : Atlantis (le royaume de Namor) et le Wakanda se déclarent la guerre. Mais bientôt Namor et Black Panther se retrouvent dans les rangs des Défenseurs, en se détestant franchement, ce qui provoque, on s'en doute, des scènes houleuses. Mais bientôt T'Challa disparaît aussi de cette série et une vraie traversée du désert commence, jalonnée de quelques apparitions secondaires en "guest-star". C'est pourtant dans l'une d'entre elles qu'une autre pièce importante du mythe apparaît. Dans *Marvel Team-Up* #100 (décembre 1980), Chris Claremont et John Byrne établissent que T'Challa et la mutante Tornado (X-Men) furent amoureux l'un de l'autre dans leur jeunesse. C'est un détail à l'époque, mais qui prendra de l'importance au fil du temps.

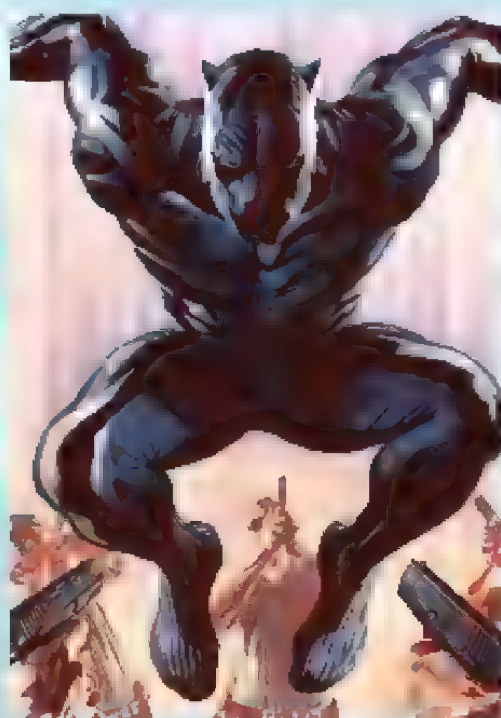
RETOUR EN GRÂCE

Dans cette période relativement vide, Black Panther aura droit à deux mini-séries et à quelques apparitions dans des anthologies mais il s'agit surtout de refaire des choses déjà vues. En 1988, la première mini, par Peter Gillis et Denys Cowan, voit Black Panther en bisbille avec le dieu panthère, qui lui reproche de ne pas assez s'occuper de l'apartheid qui règne dans un pays voisin (et toujours fictif). *Black Panther: Panther's Prey* (1991) est une suite de "Panther's Rage" par Don McGregor (et Dwayne Turner). McGregor officie aussi sur des épisodes de *Black Panther* parus dans *Marvel Comics Presents* (et dessinés par Gene Colan) où, cette fois-ci, le héros va vraiment en Afrique du Sud. Mais on ne crée pas de nouvelles tonalités et la popularité de Black Panther est en net recul. Le renouveau ne viendra qu'en 1998, à la faveur d'une nouvelle série mensuelle



lancée par Christopher Priest et Mark Texeira. La trouvaille de Priest, c'est de se souvenir que T'Challa est un chef d'État étranger, issu d'une culture qui n'est pas celle des USA et qui n'a donc pas forcément le comportement que les Américains attendraient de lui. L'effet est renforcé par l'introduction d'Everett Ross, un employé (blanc) du département d'État américain qui est chargé d'accompagner T'Challa pendant son séjour en Amérique. Fébrile et le plus souvent incapable d'anticiper les réactions de Black Panther, Ross symbolise ainsi le fossé culturel entre le lecteur et le roi du Wakanda. Dans la foulée, l'équipement et les méthodes de T'Challa sont revus en profondeur. À bien des égards (il le dira lui-même), Christopher Priest écrit Black Panther comme s'il écrivait Batman. T'Challa semble bien souvent avoir quelques coups d'avance, qu'il lutte contre un énième coup d'État au Wakanda ou contre le démon Méphisto. Sa tenue noire devient une sorte d'armure souple, à mi-chemin entre celles d'Iron Man et des Predators. Les alliées classiques de Black Panther réalisent qu'ils ne le connaissent pas vraiment, quand tombe en plus la révélation

que T'Challa n'a jamais été membre des Avengers de bon cœur mais procédait à une forme d'espionnage, car il se méfiait d'eux. À ce propos sérieux, on ajoute aussi une dose d'humour déjanté, comme quand Ross se retrouve condamné par Méphisto à... ne plus pouvoir poser son pantalon. Plus loin, un Black Panther débarque du futur. Atteint d'une tumeur, il se comporte de manière aussi folle que Deadpool mais... meurt dans un autre épisode, laissant le



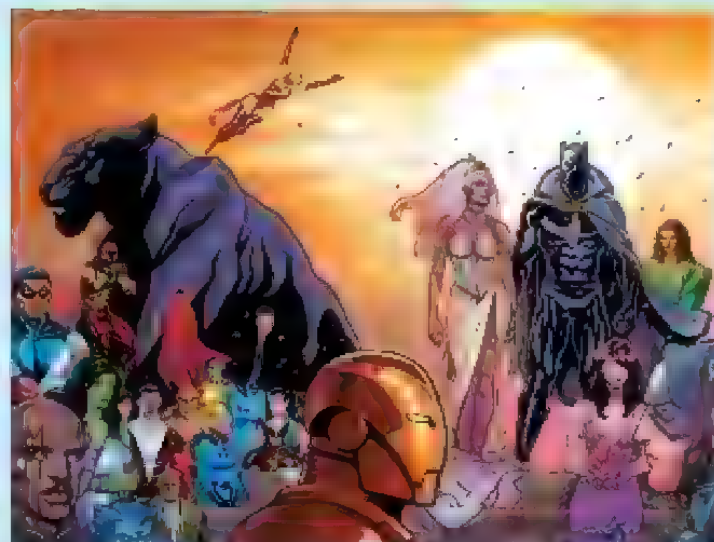
T'Challa "présent" avec l'idée qu'il vient peut-être d'assister à sa propre mort. Priest écrit ce qui reste à ce jour la plus longue série (62 épisodes) consacrée à Black Panther et la plus riche à ce jour. Mais le titre est surtout un succès critique, les ventes s'épuisent et Marvel force la main pour remplacer le héros par un nouveau Black Panther, plus en phase avec la rue américaine. Priest avait une autre idée, organiser le mariage de T'Challa et de Tornado (de manière à attirer le public des X-Men) mais l'éditeur refuse. Traumatisé par ses aventures récentes, T'Challa abandonne son rôle et un policier américain, Kasper Cole (noir mais à la peau très claire, d'où son nom de "Kasper") trouve sa tenue dans la rue. Kasper devient donc pendant un an le nouveau Black Panther, mais le public ne suit pas. La série s'éteint en 2003.

RETOUR À UNE AFRIQUE RÊVÉE

En 2005, c'est au tour du scénariste Reginald Hudlin de relancer la machine Black Panther (à nouveau centrée sur T'Challa), avec un dessinateur très en vue, John Romita Jr. Mais le projet souffre dès l'origine d'un manque de coordination. Il est d'abord pensé "hors continuité", puis finalement si... Ce qui fait que Hudlin débarque avec des éléments dont personne n'a jamais entendu parler (une sœur et un oncle inventés pour l'occasion). Hudlin a une démarche totalement inverse à celle de Priest, il calque ses attentes, sa vision d'auteur afro-américain sur une Afrique romancée. C'est manifeste au moment où Black Panther finit par épouser Tornado (précisément ce qu'on refusait à Priest) et où c'est un défilé de personnages noirs de Marvel parce que, visiblement, dans l'idée d'Hudlin tous les noirs de l'univers Marvel sont forcément

amis. Passe encore pour Luke Cage, dont l'amitié avec T'Challa était déjà établie, ou pour Nelson Mandela (qu'un ancien chef d'État soit invité au mariage d'un autre...). Mais on croise aussi bien Blade que Black Goliath et surtout Isaiah Bradley, le premier Captain America noir... avec lequel T'Challa n'a absolument aucun lien. Hudlin idéalise le Wakanda en imaginant que les Afro-Américains sont automatiquement accueillis à bras ouverts en Afrique. C'est la vision

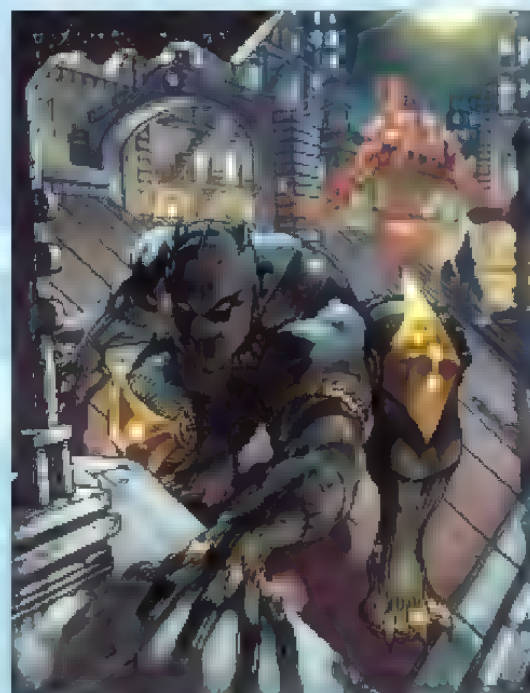
d'un touriste américain, méconnaissant le relief géo-politique des différents continents. Mais bientôt, Marvel lui demande la même chose qu'à Priest remplacer T'Challa pour faire remonter les ventes. C'est Shuri, la sœur que Hudlin a inventée, qui devient quelque temps la nouvelle Panthère Noire... mais l'idée fait là aussi long feu. Le reste de l'univers Marvel lui préfère T'Challa, qui reviendra (en particulier dans les Fantastic Four et New Avengers de Jonathan Hickman) comme une sorte de Black Panther bis, désormais séparé de Tornado. Shuri est reine du Wakanda, tandis que lui règne sur une nécropole habitée par les esprits de ses prédécesseurs. Rejoignant les Illuminati, T'Challa sera obligé d'y côtoyer Namor, un ennemi de son pays, tout en participant à des décisions qui vont mener à Secret Wars.



CI-DESSUS : Le mariage de T'Challa et Tornado, qui avait été refusé à Priest mais accordé à Hudlin.

CI-DESSOUS : Black Panther a aussi un temps repris la numérotation de Daredevil, dans des épisodes écrits par David Liss.

À GAUCHE : la couverture variante (par Alex Ross) de la nouvelle série de 2016



En 2016, à la faveur de la présence de Black Panther dans *Captain America : Civil War*, T'Challa reprend sa carrière solo avec Ta-Nehisi Coates et le dessinateur Brian Stelfreeze. Le nouveau Black Panther #1 est sorti aux USA le 6 avril dernier et se serait écoulé à 300 000 exemplaires. Ta-Nehisi Coates, dont le père fut membre des Black Panthers, devrait apporter son expertise journalistique et ses recherches pour éviter le côté "carte postale du Wakanda". Il est aussi l'auteur du livre *Une colère noire. Lettre à mon fils*. C'est le profil idéal pour faire la synthèse des différents visages de Black Panther : "La saga est post-coloniale, postmoderne, un regard déconstructiviste sur le militarisme, l'impérialisme et l'hétéronormativité" déclare l'auteur sur son compte Twitter. L'avenir dira si ce pari sera tenu.

Xavier Fournier

LE DOCTEUR (WHO) VA VOUS RECEVOIR

C'EST DANS LA LOGIQUE DU PERSONNAGE : À INTERVALLE RÉGULIER, LE HÉROS CENTRAL DE DOCTEUR WHO SE RÉGÈNÈRE, SE MODERNISE... ET LES COMICS INSPIRÉS DE LA CÉLÈBRE SÉRIE TV EN FONT DE MÊME. ÉDITÉS PENDANT PLUSIEURS ANNÉES PAR IDW (ET EN FRANCE CHEZ FRENCH EYES), LA LICENCE EST TOMBÉE DANS L'ESCARCELLE DE L'ANGLAIS TITAN COMICS ET A AUSSI CHANGÉ D'ADRESSE EN FRANCE. CE MOIS-CI, C'EST CHEZ AKILEOS QUE LE TARDIS ET SON PROPRIÉTAIRE REVIENNENT EN ALBUMS...

Régnant depuis 1963 sur l'imaginaire et la science-fiction britannique, *Docteur Who* est un show propulsé à la force du culot et de l'imagination mais pratiquement aucun budget pendant des décennies. Typiquement, pour symboliser les aliens ou des robots, on pouvait passer un saladier à la peinture dorée et le retourner sur la tête d'un comédien pour inventer une nouvelle "créature". Un tel concept était idéal pour des adaptations en BD et, au fil des ans, les éditeurs ne se sont pas fait prier, avec des hauts et des bas, mais l'idée générale qu'on pouvait tout montrer, sans lésiner sur le nombre de vaisseaux ou de "bestioles" rencontrés par ce voyageur temporel. Qui plus est *Docteur Who* repose sur un principe de "régénérescence" quand il est touché mortellement, le Docteur change de corps (et en partie de personnalité), astuce bien pratique pour expliquer les changements d'acteurs pour le rôle phare. La TV s'est ingéniée à organiser des rencontres entre différentes facettes du Docteur (rappelant d'anciens comédiens du show) mais les comics ont cet avantage qu'on peut

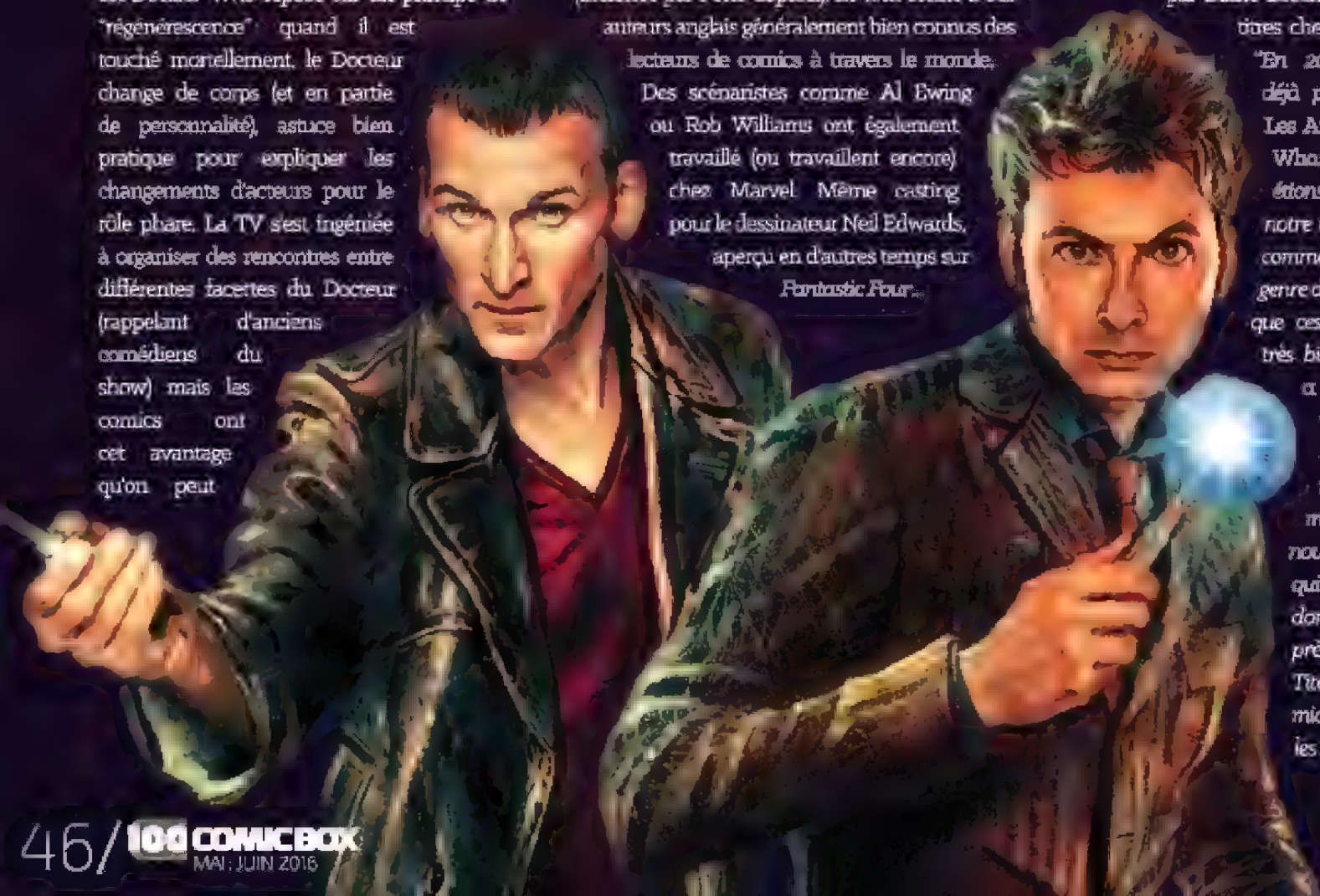
ainsi faire ce qui reste impossible à l'écran : réunir tous les Docteurs dans une même intrigue (même quand certains acteurs sont trop vieux ou même décédés). À plus forte raison depuis le redémarrage de la série en 2003, les comics sont donc devenus un moyen idéal pour explorer l'importante mythologie de cet univers partagé. Récupérant la licence en 2014, l'éditeur anglais Titan Comics a d'abord démarré avec ce qui était alors les deux versions les plus récentes et populaires, deux séries centrées sur le dixième puis le onzième Docteur (respectivement joués par David Tennant et Matt Smith), rapidement suivie par un autre titre consacré à la version actuelle, la douzième (incarnée par Peter Capaldi). Le tout confié à des auteurs anglais généralement bien connus des lecteurs de comics à travers le monde.

Des scénaristes comme Al Ewing ou Rob Williams ont également travaillé (ou travaillent encore) chez Marvel. Même casting pour le dessinateur Neil Edwards, aperçu en d'autres temps sur *Fantastic Four*...

"LES FANS, IL NY A PAS MIEUX"

Depuis le début de l'année, ce sont ces versions que l'éditeur Akileos a entrepris de traduire en VF, selon des formats "collectors" proche des fascicules à l'américaine, le tout préparant le public français à l'arrivée de véritables albums en ce printemps. Akileos avait déjà une activité de traduction de comics. La société accueille ainsi le *Fear Agent* de Rick Remender ou encore des réimpressions "patrimoniales" des EC Comics. Dans la foire d'empoigne autour des droits des comics, ce n'est pas forcément là qu'on s'attendait à voir débarquer le seigneur du temps et ses compagnons. Pourtant la chose suit une logique, détaillée par Diane Lecerf, qui supervise les titres chez l'éditeur français.

"En 2014, Akileos avait déjà publié un *antho*, *Les Archives de Docteur Who*. À l'époque nous étions en train d'étendre notre catalogue "cinéma", comme avec *Star Wars*, ce genre de choses. Il se trouve que ces *Archives* ont été très bien reçues, que l'on a dû réimprimer. On voulait continuer dans cet univers et notre métier premier étant la BD, nous avons regardé ce qui se faisait dans ce domaine. C'est à peu près au moment où Titan a lancé ses comics. On les a lus. On les a trouvés très bons



dans le registre de la SF, qu'on connaît bien en plus. Ce n'était donc pas incohérent de se lancer. Et puis c'est aussi un peu dans la lignée d'une BD comme Courtney Crumrin, qu'on publie également. Cela entraine donc notre logique éditoriale." Traduire Docteur Who, ce n'est pas une mince affaire. Ce sont des récits bourrés de références culturelles qui n'ont pas toujours traversé la Manche. Qui plus est, la mythologie a 53 ans d'existence et se permet parfois de ressortir d'obscurs personnages pas mentionnés depuis trente ans ou plus. Diane Lecerf, qui traduit deux des trois séries Docteur Who, en convient : "C'était déjà le problème avec les archives et cela nous a permis de débroussailler la chose. Je connais bien la série mais pas forcément autant que certains passionnés, donc on travaille aussi avec des relecteurs de membres du fan-club Gallifrance. Passer par les fans, il n'y a pas mieux !"

DÉRIVÉS RÉVÉS, RENDEZ-VOUS MANQUÉS

Si la licence globale Docteur Who a repris du tonus à l'occasion de son arrivée chez Titan, on peut parler d'un gros regret dans la manière de gérer l'univers (mais cela vient sans doute directement des ayants droit et de la BBC). Le petit monde de Docteur Who n'est en effet organisé qu'en termes d'époques et de séries existantes. Pour l'instant, les Anglais en sont à multiplier les Docteurs, à commencer par le neuvième (celui qui, joué par Christopher Eccleston, avait relancé la série).

Comme l'acteur a claqué la porte au bout d'une saison, c'est l'une des versions les plus "courtes" que les comics peuvent donc ainsi "rallonger". Moins connu en France, le huitième Docteur (Paul McGann à la TV) est surtout apparu dans un téléfilm en 1996 et profite lui aussi d'une extension sous forme d'une minisérie. Enfin, celui qui est sans doute l'un des plus populaires parmi la première génération, le quatrième Docteur, Tom Baker, a également droit à son titre publié en Anglais (mais ces minis pour l'instant ne font pas partie de l'accord avec la France).

Là où les comics (ou d'autres médias) seraient un terrain rêvé pour continuer de faire vivre des concepts qui ne sont plus à l'écran (par exemple une suite en BD de la défunte série-sœur Torchwood), la BBC préfère recentrer la chose sur des incarnations du Docteur. Si le capitaine Harker apparaît en guest-star dans une pièce audio ou dans un comic-book, pas de problème mais pour l'instant pas question de lui confier sa propre série où même sa mini. Même

interdit pour un trio incroyablement populaire dans la mythologie, le "gang Paternoster", réunissant la saurienne Madame Vastra, son épouse et servante Jenny Flint et enfin le scotien Strax. Fréchant à la fois la diversité et une bonne dose d'humour, le trio de détectives évolue dans l'Angleterre victorienne et est supposé s'inspirer des romans sur Sherlock Holmes. Un pitch en or (un comic-book Lady Vastra casserait sans doute la baraque et qui en plus ne coûterait rien de plus à produire en BD), mais que les ayants droit préfèrent ignorer.

À l'inverse, alors que la télévision anglaise tra-

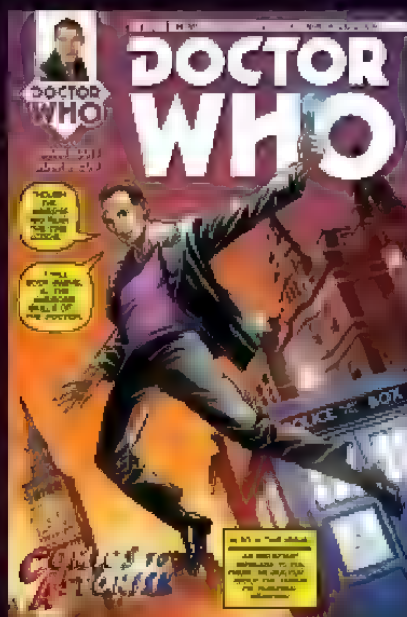


veille sur une nouvelle série liée au même univers (Class, qui visera le public "jeunes adultes"), il y a fort à parier que Titan ne tardera pas à adapter le titre. En ce qui concerne la France, la spécificité d'Akileos pourrait, potentiellement ouvrir d'autres portes. Après tout, lors de l'édition d'autres comics, on a déjà vu des auteurs maisons produire des couvertures inédites ou ce genre de choses.

Pourrait-on imaginer des épisodes du Docteur "made in Akileos"? Diane Lecerf préfère jouer la prudence : "C'est quelque chose que l'on aimerait bien faire. En plus on a quelques auteurs qui sont très fans. Le problème c'est que ce genre de choses prend du temps à négocier. Pour l'instant on en est à installer ces séries et de tels projets annexes, rien que la création de nouvelles couvertures nous ralentirait."

Pour l'heure les fans français profiteront donc avant tout des aventures des trois derniers docteurs, à raison de deux albums de chaque titre par an.

XL



DEADSHOT

DANS LA LIGNE DE MIRE

PERSONNAGE DE TROISIÈME PLAN À SES DÉBUTS, DEADSHOT EST UN PEU PARTOÛT CHEZ DC. COMICS. SÉRIES TV, JEUX... ET BIENTÔT FILM, À LA FAVEUR DE *SUICIDE SQUAD*. PROBLÈME : LA MAJEURE PARTIE DE SA CARRIÈRE N'A JAMAIS ÉTÉ TRADUITE EN FRANCE. EST-CE QUE CE TUEUR À GAGES EN VAUT UN AUTRE OU BIEN S'AGIT-IL AU CONTRAIRE D'UNE DES PERSONNALITÉS LES PLUS COMPLEXES DE DC ? RÉPONSE B !

Pas plus tard que dans *Comic Box #99*, on vous l'expliquait : un bon nombre d'ennemis dits "classiques" de Batman n'ont connu la célébrité que des décennies après leur création. Deadshot en est l'exemple parfait : il apparaît à l'origine dans *Batman #59* (1950) comme un personnage très oubliable. Floyd Lawton est un milliardaire expert en armes à feu, qui semble avoir décidé de lutter contre le crime sous l'identité de Deadshot, un justicier au look rétro (chapeau haut de forme et dégaîne à la Arsène Lupin, avec une ceinture/cartouchière). Le commissaire Gordon est d'abord méfiant, surtout parce que "Batman n'utilise jamais d'armes à feu". Deadshot promet de ne jamais tirer pour tuer et gagne bientôt la confiance de la ville, au grand désespoir de Batman, carrément jaloux. Heureusement pour l'alter ego de Bruce Wayne, il s'avère que Deadshot a tenté un coup digne des Thunderbolts avant l'heure : se faire adopter par l'opinion publique, afin de mieux masquer ses véritables intentions. Lawton est en fait un criminel que Batman envoie donc en prison sans perdre de temps. Et tout le monde oublie Deadshot pendant des lustres... Comparé à un Joker ou à un Pingouin, il n'est pas assez original. Et une fois que son faux héroïsme est évané, il semble perdre sa spécificité. Deadshot serait-il en fait un personnage one shot ? Sa deuxième chance ne viendra que 27 ans plus tard, dans *Detective Comics*. Le scénariste Steve Englehart et le dessinateur Marshall Rogers sont alors lancés dans un run court mais resté classique où ils puisent allègrement leur inspiration dans le "Golden Age". Le Joker se remet à utiliser des poisons mortels défigurant ses victimes. On y croise aussi une nouvelle version de Gueule d'Argile, un retour de Hugo Strange... et puis dans *Detective*



Comics #474 (1977), alors que le Pingouin est sur le point de s'évader de prison grâce à une lentille laser, Floyd Lawton la lui arrache des mains et s'enfuit à sa place. Deadshot a passé tout ce temps en prison et il est bien décidé à se venger de Batman. Il réinvente totalement son look, s'équipant d'une sorte d'armure rouge et argent, qui comporte un système de visée et des bracelets-mitraillettes. Et cette fois Deadshot tire pour tuer. Batman en vient cependant à bout en profitant d'une exposition, le piégeant dans une machine à écrire géante... Deadshot est vaincu mais il a été remis au goût du jour. Pourtant, c'est à nouveau l'abîme. On ne le revoit pas avant 1982, dans *Batman* #351 puis trois autres épisodes parus la même année, soit plus que dans toute sa carrière. En 1984, il fait une poignée d'apparitions. Les auteurs, cependant, ne lui trouvent guère qu'une présence factuelle.

PETIT MORTREUX D'OTTE AINS

Il faut attendre la constitution du Suicide Squad moderne et le crossover *Legends*, en 1985, pour que son destin prenne une autre direction. John Ostrander vient d'avoir l'idée d'une version super-héroïque des "Douze Salopards", où des hors-la-loi travailleraient pour le gouvernement pour gagner leur liberté. En cela, il a été coiffé au poteau par Chris Claremont, chez Marvel, qui a créé de

la même manière la Freedom Force (dans laquelle de mauvais mutants gagnent leur amnistie en jouant aux forces spéciales). Marvel n'a pas pensé à structurer la chose en une série. Ostrander, lui, va au fond des choses. On est en plein dans la présidence de Ronald Reagan, c'est l'année où sort le film *Delta Force* de Chuck Norris... Et si l'on réunissait quelques super-criminels de DC pour en faire une force de frappe? Ostrander veut un mélange de personnages associés

à des héros connus mais aussi "sacrifiables", pour entretenir le suspense. Expert en armes à feu, adversaire de Batman mais finalement pas trop, Deadshot a la tête de l'emploi. De plus il a peu été utilisé et c'est encore relativement une feuille blanche. Ostrander est rejoint à l'écriture par son épouse Kim Yale. Ensemble ils vont donner forme à ce qui n'était que du vide. Parmi une bande de personnages assez ravagés, Lawton paraît tour à tour le plus dangereux d'entre eux mais celui

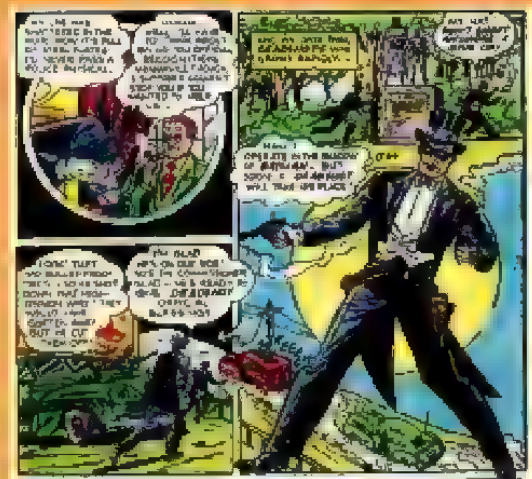
qui doute le moins déloyal... tout en étant aussi l'un des plus torturés. Dans un épisode où Batman s'introduit dans le GQ du Suicide Squad et où ils luttent à nouveau, le justicier le confronte à ses contradictions : si un excellent tireur comme Lawton ne l'a pas déjà tué... C'est qu'au fond de lui il ne veut pas le faire. Il apparaît bien vite que le personnage que Deadshot déteste au-dessus de tout, c'est lui-même. Il déteste aussi les femmes, suite à un mariage raté... mais, homme de contradiction, il en pince pour la psychologue chargée de son suivi il a un fond suicidaire (vu le titre de la série, cela tombe bien) mais également une version déformée de la loyauté. Ainsi, dans l'une des sagas de la série, un des autres membres du Squad, Rick Flagg, décide de supprimer un sénateur véreux. Amanda Waller, la coordinatrice du Squad, ordonne alors à Deadshot de le rattraper et de l'empêcher de tuer l'homme politique. Coincé entre sa loyauté envers Flagg et les ordres de Waller, Deadshot règle le problème... en tuant lui-même le sénateur. Ainsi, il a obéi mot pour mot aux ordres de Waller, ce n'est pas Flagg qui a assassiné l'homme! Autant dire que Deadshot est comme un flingue chargé, prêt à partir, et qu'il vaut mieux faire attention à ce qu'on lui dit! Ostrander et Yale creuseront la mentalité du personnage en insinuant qu'il est peut-être tout simplement un héros raté, qu'il ne faisait pas

semblant de vouloir défendre Gotham mais qu'il s'est laissé griser et il a mal tourné. En tout cas, c'est comme cela que Lawton le ressent. Deadshot devient l'élément central de la série ou tout au moins son fil rouge.

NOIR, C'EST NOIR...

Du coup, on lui consacre bientôt une minisérie, qui comble les vides de sa biographie. Si Lawton est psychologiquement déglingué, c'est qu'il est marqué par une tragédie familiale. Le père de Lawton martyrisait sa famille et le petit Lloyd a tenté de

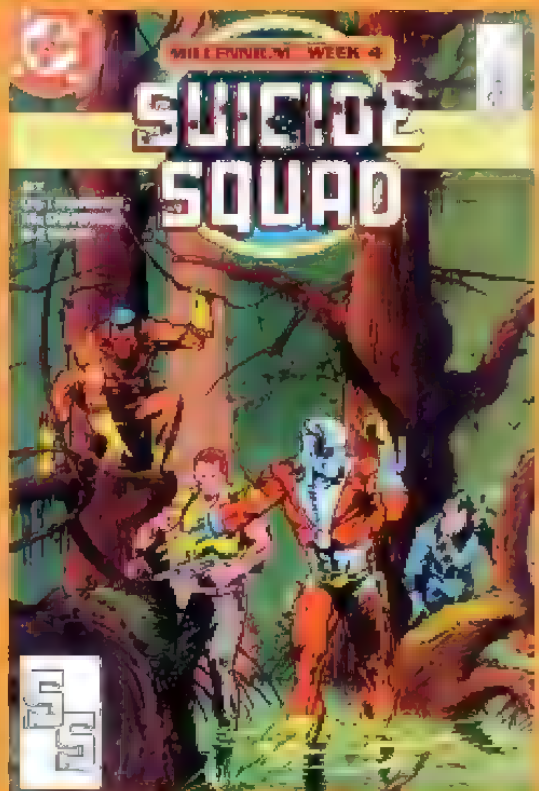
l'éliminer en lui tirant dessus avec une carabine. Mais le coup a manqué sa cible et a tué... son jeune frère, qui n'y était pour rien! On comprend mieux l'auto-détestation de Lawton, qui plongera encore plus dans les ténèbres dans cette minisérie. Deadshot a un jeune fils, enlevé par ses ennemis et finalement assassiné par un pédophile. Sans surprise Lawton le tue dans la minute. À partir de ce moment-là, Lawton veut encore plus mourir mais il réussira une sorte d'examen de conscience dans



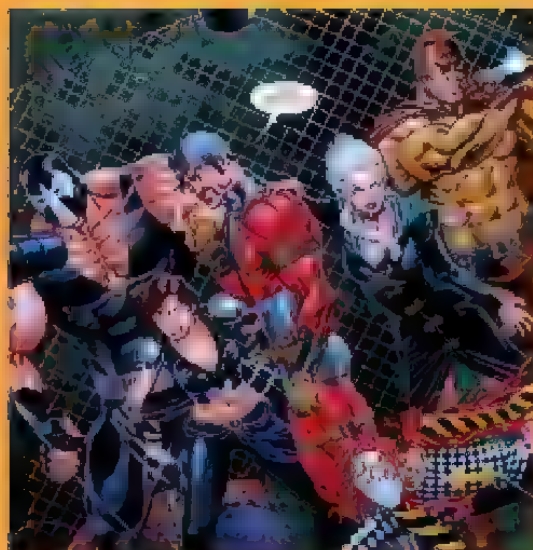
CI-DESSUS : le premier look de Deadshot, façon gentleman cambrioleur... un costume qui lui vaudra de rester 27 ans aux oubliettes.

EN BAS À GAUCHE : la renaissance de Lawton, avec un nouvel équipement plus moderne sous la houlette d'Englehart et Rogers.

CI-DESSOUS : dans les années 1980, Deadshot devient le tireur attitré du Suicide Squad.



une saga plus tardive de *Suicide Squad*. Lors d'un déplacement à l'international de l'équipe, la valise de Lawton est perdue... avec son équipement de Deadshot à l'intérieur! Des gangsters récupèrent la tenue et profitent alors de sa réputation. Lawton, furieux, piste l'imposteur et l'abat d'une balle entre les deux yeux. Et comme d'une certaine manière il vient d'abattre Deadshot, un autre visage de lui-même, il en ressort plus "serein", en tout cas autant qu'il lui est possible. Dans une autre intrigue, un de ses coéquipiers, le Comte Vertigo, souffre de bipolarité. Lors d'une de ses crises, alors qu'il est au trente-sixième dessous, il demande à Deadshot de le tuer. Celui-ci accepte... mais Vertigo retrouve plus tard sa maîtrise et commence alors à se demander, avec angoisse, si Deadshot va accomplir



EN HAUT : Deadshot et ses amis des Secret Six, une période de sa vie totalement effacée par le reboot de DC.
À DROITE : la costume rénové de Lawton, très proche d'une armure des armures du jeu *Dead Space*.
EN BAS : en compagnie d'Harley Quinn, Lawton forme la colonne vertébrale du nouveau *Suicide Squad*.



sa promesse. Tous les deux jouent au chat et à la souris pendant le restant de la série, l'idée première des auteurs étant que dans la dernière case du dernier épisode, Deadshot finirait par tuer Vertigo, comme un suicide par procuration. L'éditorial de DC, peu pressé de terminer par un meurtre de sang-froid, mettra finalement son veto à la scène (sauvant ainsi la vie de Vertigo), lorsqu'arrivera ce dernier numéro (#66, en 1992).

Privé de l'aura du *Suicide Squad*, opérant à nouveau en solo, Deadshot souffrira de la concurrence de Deathstroke, un personnage plus versatile que lui et qui possède, à l'époque, sa propre série solo. Du coup Lawton redevient un personnage secondaire, qui réapparaît quand il est question du *Suicide Squad*, équipe reformée pour diverses raisons au fil des ans, dont il sera à chaque fois "l'élément historique". En 2005, Christos N. Gage et Steven Cummings produisent une seconde minisérie qui, à bien des égards, semble faire redite avec la première. Lawton apprend qu'une ancienne de ses

maîtresses a eu une fille de lui. Bien décidé à être le père qu'il n'a pas pu être avec son autre enfant, Deadshot s'installe dans son quartier à Star City, réalise que la vie de la petite est menacée par la pègre environnante et, enfilant un nouveau costume, décide de faire le ménage dans cette zone, non sans avoir attiré l'attention du héros local, Green Arrow. C'est la première fois que ces deux-là prennent vraiment le temps de se confronter (et sans doute la raison pour laquelle Lawton sera bien plus tard incorporé à la série TV *Arrow*). Au final, l'archer accepte de surveiller de plus près le quartier en question. Pour autant, une fois cette "mission" terminée, Deadshot ne retourne pas à la case *Suicide Squad*. La scénariste Gail Simone a des plans différents pour lui. Elle l'intègre à la minisérie *Villains United*, dans laquelle Lawton et quelques alliés sont mis au ban de la pègre car ils ont refusé de rejoindre la grande Société des super-villains. Leur tête est mise à prix et les fugitifs deviennent les Secret Six, concept suffisamment populaire pour avoir sa propre série pendant plusieurs années. Au sein des Secret Six, Lawton remplit un peu la même fonction qu'il avait dans le *Suicide Squad* : sous un vernis d'associabilité, il est le ciment du groupe, entretenant une sorte de "romance" avec Catman, le leader naturel du groupe... Ce qui ne l'empêchera pas à l'occasion de faire quelques extras dans d'autres séries, en solo ou dans le cadre du *Suicide Squad*.

COMPTEUR À ZÉRO...

Le reboot de 2011 mettra un terme à cette période de sa biographie en supprimant la série des Secret Six, DC Comics préférant mettre l'accent sur le *Suicide Squad*, ne se contentant pas de relancer cette première équipe de Lawton et de l'y remettre, mais effaçant aussi l'existence antérieure des Six et même une partie du *Squad* époque Ostrander. Le passé de Deadshot est réécrit en profondeur. Pendant *Forever Evil*, Matt Kindt reformule totalement (et inhumement) son origine dans *Justice League of America* : *Deadshot* 7.1. Cette fois on nous explique que toute la famille de Lawton (sa famille et sa sœur) fut tuée quand il était petit. Essentiellement, Deadshot, c'est maintenant un Bruce Wayne qui aurait mal tourné. Fini le traumatisme fratricide, fini aussi l'histoire du fils tué par un pédophile, on lisse le portrait de Lawton (DC étant sans doute peu soucieux de garder des éléments si noirs alors que le personnage commence à se tailler une place majeure dans les dérivés multimédias de Warner). Du coup, Lawton y perd un peu de sa spécificité, bien qu'avec Harley Quinn ils forment le

noyau dur de la version "post-reboot" du *Suicide Squad*, pensé "prêt à adapter pour le cinéma". Ce qui n'empêche pas certaines situations risquées puisque dans *Suicide Squad* #13, Deadshot est tué en mission... pour être mieux ressuscité plus tard. Il est donc toujours à bord quand DC Comics, racontant des chiffres, relance la série en 2014, sous le titre de *New Suicide Squad*.

Avec la relance de 2016 en "ligne de mire" (c'est le cas de le dire avec un tel personnage), *Suicide Squad* qui devient une série bimestrielle stratégique mais aussi le film à sortir cet été des versions de Deadshot qui se promènent dans les jeux vidéo mais aussi dans l'univers partagé des séries TV de The CW (principalement *Arrow*), ce dingue des flingues ne paraît pas près de manquer de munitions. Certains tiqueront peut-être de le voir incarné par Will Smith, loin du faciès d'Enrol Flynn de ses débuts. Mais pour le coup ce qui définit le personnage, ce n'est pas sa couleur de peau (dans les comics il a passé des sagas entières sans retirer sa cagoule), mais bien sa personnalité déréglée.

Xavier Fournier



Les nouveautés du Lézard Noir



La maison aux insectes
Kazuo Umezu
Chroniques dans *Libération*, *Télérama*,
Les Inrockuptibles, *Zoom Japon* etc.)
Le vœu maudit à paraître en 2016

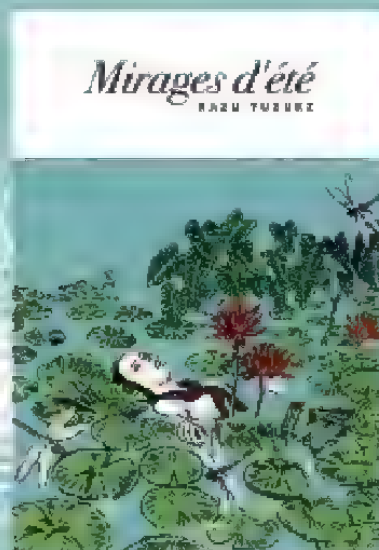


Les Femmes du Zodiaque Vol.2
Miyako Maki



Eros X SF
Shōtarō Ishinomori

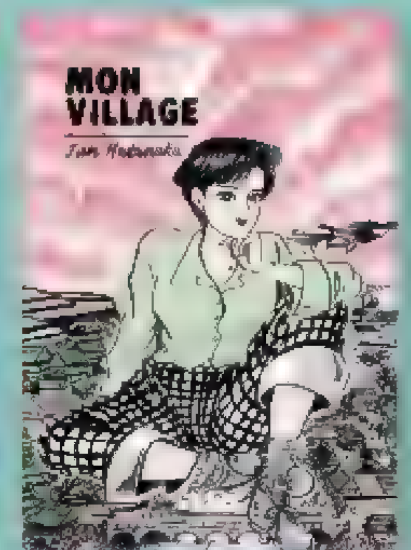
À paraître



Mirages d'été
Kazu Yuzuki
Août 2015



Chisakobe Vol.1
Minetaro Mochizuki
Octobre 2015
Auteur de *Dragon Head*, *Maiwai*
Prix d'Excellence au Japan Arts
Manga Festival



Mon village
Jun Hatanaka
Novembre 2015

Retrouvez l'intégralité de notre
catalogue en ligne
www.lezardnoir.com



MAGNÉTO

JOE QUESADA TOUJOURS BON POUR LE SERVICE!

© MARVEL / NEUFUR

JOE QUESADA EST DESSINATEUR, SCÉNARISTE ET IL FUT RÉDACTEUR EN CHEF DE MARVEL PENDANT PLUS DE 10 ANS, AVANT DE DEVENIR *CHIEF CREATIVE OFFICER* DE LA COMPAGNIE – LA CHEVILLE OUVRIÈRE DE L'EXPANSION DE L'UNIVERS MARVEL AU CINÉMA ET À LA TV ET LE GARANT DE LA CONTINUITÉ ET DE LA FIDÉLITÉ DE TOUT CELA AUX COMICS. FAN DE DAREDEVIL ET DE SPIDER-MAN, GRAND CONNAISSEUR D'HELL'S KITCHEN, IL A GARDÉ SON HUMOUR ET SA VISION SUR CETTE INDUSTRIE QU'IL ADORE.

À la veille de *Civil War II*, la question se pose : relaunchs tous les 18 mois, de plus en plus d'événements et de grands crossovers complexes, les lecteurs se plaignent, mais finalement ils vont tous acheter les #1 quand ils sortent, n'est-ce pas paradoxal ? Et y a-t-il une limite à ce système ?

Il y a toujours une limite à tout, mais ce sont typiquement les choses avec lesquelles vous devez être très vigilant dans l'édition et dans le monde du divertissement dans son ensemble. Pour moi, l'édition est très démocratique, les fans votent avec leurs dollars ou avec leurs pieds. D'un côté Internet et les réactions des fans sur les réseaux sociaux sont incroyablement utiles, d'un autre côté, si vous ne savez pas les interpréter correctement, cela peut aussi être très préjudiciable. Je l'ai vu trop souvent. Les éditeurs changent leurs plans, ou pire encore, les créateurs changent des histoires entières, sur la base de ce qui semble être un énorme tollé chez les fans ou de ce qu'Internet semblait dire... Pour réaliser ensuite que ce qui semblait être des milliers de personnes n'approchait pas du tout de ce nombre ! Cela ne veut pas dire que vous ne devez pas écouter les fans, il vous suffit de savoir écouter et comprendre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. Cette pression est elle aussi très préjudiciable au processus créatif. Je vois trop souvent, des créateurs et des éditeurs qui regardent sans arrêt par-dessus l'épaule des uns des autres, soucieux de la façon dont certains points de l'histoire seront perçus par le net et dans de nombreux cas, ils suppriment ces idées, même si elles faisaient une meilleure histoire ! Au cours de mon mandat de rédacteur en chef de Marvel, j'ai toujours trouvé surprenant que les titres les plus bas en termes de vente soient souvent ceux sur lesquels on reçoit le plus de messages ! Surtout quand ils sont proches de l'annulation. Et pendant le même temps, quand le tollé des fans semblait dire qu'il fallait moins d'apparitions de tel ou tel personnage, il s'agissait de ceux qui faisaient vraiment vivre notre industrie ! Et bien c'est la même chose avec les crossovers et les événements. Ils vendent vraiment bien, donc il est clair que beaucoup de gens les apprécient, ce ne sont tout simplement pas eux qui donnent de la voix sur Internet.

Ultimates a été un grand défi et un grand succès, est-ce là que vous et Mark Millar êtes devenus amis, ou était-ce avant ?

Mark et moi on s'est rencontrés juste un peu avant sa venue chez Marvel. Je fais des cauchemars récurrents de ma rencontre rapide avec Mark au San Diego ComicCon. C'était l'un des week-ends les plus chauds de l'histoire de San Diego et Mark portait un pantalon en cuir noir très serré, il transpirait comme un cochon. Ce n'était pas joli à voir et si quelqu'un a des photos de l'époque s'il vous plaît, postez-les quelque part. (rires) Quoi qu'il en soit, c'était après lui avoir parlé de quitter DC et de tenter sa chance avec nous, pour venir travailler sur *Ultimates* que nous sommes devenus les meilleurs amis du monde. La beauté de la chose est que nous formions vraiment un trio.



ARTISTE/SCÉNARISTE

- *Ash* (Event)
- *Daredevil* (Marvel)
- *Iron Man* (Marvel)
- *Daredevil Father* (Marvel)

ÉDITEUR EN CHEF (Marvel)
de 2000 à 2014

CHIEF CREATIVE OFFICER (Marvel)
depuis 2014



Bendis a également été un élément clé du groupe. Nous sommes tous encore de grands amis, mais je regrette vraiment nos sessions de collaboration, création, potins, vanes.

On devrait demander des photos pour illustrer cette interview !

D'accord, mais je vous aurai prévenue.

Même pas peur ! Les séries "Ultimate" étaient censées cibler de plus jeunes lecteurs, des adolescents, ça a très bien marché, mais surtout sur les fans habituels, plus âgés, est-ce que cela signifie que vous avez manqué votre but ou cela n'a aucune importance ?

En ce qui concerne les "Ultimate", je ne suis pas d'accord avec votre analyse. Je pense qu'on a touché le gros lot et ramené beaucoup de fans, nouveaux et anciens vers les comics. Cela a joué non seulement pour une grande partie dans la résurgence de l'univers de Marvel, mais aussi l'industrie dans son ensemble. Pour le comprendre, tout ce que vous avez à faire c'est jeter un oeil à la teneur de notre univers Marvel au cinéma ou au dessin animé *Ultimate Spider-Man* que nous avons fait pour Disney XD. Et vous verrez combien il est évident que les Ultimates ont inspiré le ton et les points de vue créatifs des films et des séries, qui ont touché des générations entières de fans, du plus jeune au plus ancien. L'univers Ultimate a apporté un éclat moderne à l'univers incroyable et aux personnages que Stan, Jack, Steve et tous nos prédécesseurs ont créés, sans détruire ce qui fait sa grandeur. On n'avait pas besoin de réinventer la roue, mais l'effet Ultimates est aujourd'hui bien présent dans tous les aspects des activités de Marvel.

Vous marquez un point...

Il y a beaucoup de réflexion stratégique chez Marvel pour accompagner la création. Une grande partie de ce que nous faisons, c'est avec un oeil sur le long terme, vers l'avenir. Par exemple, lorsque nous avons mis Bendis sur *Avengers*, c'était parce que nous savions que nous avions un film, dans un horizon lointain, certes, mais nous voulions commencer à entamer le retour de ce titre sur le devant de la scène.

Est-ce que le secret de tout ça ce ne sont pas les fameuses "retraites" Marvel que vous avez lancées ?

Ce genre de choses arrive effectivement pendant les sommets créatifs, mais la plupart du temps, cela arrive plutôt avant ou après. Parfois on a une initiative stratégique spécifique qu'on a envie d'attaquer d'un point de vue créatif, donc on arrive aux réunions avec ce but en tête et avec un peu de chance on va trouver effectivement une ou deux solutions. Et parfois on sort du séminaire et on se rend compte qu'une idée géniale a germé et que ce serait bien de l'intégrer dans notre planning stratégique. Mais tout ça se fait de manière très organique en fait et ça change d'un sommet à l'autre, d'une année sur l'autre.



"Toutes les grandes histoires Marvel commencent par la personne, pas avec le héros en costume..."



Si vous aviez le temps de vous remettre aux dessins pour de bon, que rêveriez-vous de faire ?

Il y a une partie de moi qui rêverait de revenir sur Daredevil et une autre partie qui préférerait bosser sur un personnage que je n'ai jamais dessiné avant. Mais plus que tout, ce que j'adorerais, c'est travailler sur un truc qu'aurait écrit Mark ou Brian, ou peut-être une collaboration entre nous trois, juste pour le fun de nous voir réunis de nouveau.

Ah, on aimerait bien voir ça !

Oui mais ces deux-là sont trop occupés pour bosser avec des gens comme moi. Ils vont à des fêtes à Hollywood et crashent leur Maserati dans des arbres en revenant de leur cure de désintoxication ! (rires)

Vous pouvez essayer de soudoyer Mark avec des litres de bières, il n'y résiste pas, ce sont ses propres mots...

Et aux pantalons de cuir non plus...

À propos de nostalgie, la première fois qu'on s'est rencontrés, c'était en 1998 et vous faisiez Marvel Knights, relançant Daredevil, Black Panther, les Inhumains et le Punisher. On est presque 20 ans après et ces personnages sont encore très importants dans la stratégie et le catalogue Marvel, pourquoi les avoir choisis à l'époque et sont-ils là aujourd'hui pour les mêmes raisons ?

Jimmy Palmiotti et moi on les avait choisis à l'époque car ils avaient soit un potentiel inexploité à nos yeux, soit ce potentiel s'était un peu perdu au fil du temps. C'était vraiment aussi simple que ça. Daredevil était au bord de l'annulation et les trois autres n'étaient même pas publiés ! À la décharge de Marvel c'était une sale période pour les comics en général. Les personnages un peu moins connus ne vendaient quasiment rien et on avait du mal à voir la reprise arriver. Et c'était aussi une période où Marvel et une bonne partie de l'industrie donnaient l'impression de s'être perdus en route... C'était compréhensible, car quand les ventes baissent tellement vite, plus encore que tout ce qui avait été prévu, la panique s'installe et vous essayez n'importe quoi, pourvu que ça marche. Dans un certain sens, nous embaucher pour créer Marvel Knights c'était une mesure un peu désespérée et ça a marché ! Je ne veux avoir l'air de nous déprécier, mais vous comprenez ce que je veux dire.

Aujourd'hui ce sont les 4 Fantastiques qui vont mal. Vous envisageriez de faire pareil, d'appeler des indépendants comme vous à l'époque pour amener un regard neuf sur ces personnages ?

Vous parlez du film ?

Non des comics...

Je ne vois aucune raison d'externaliser la série ou les personnages...

Sauf erreur, la série n'est plus publiée...

C'est vrai, mais ça ne justifie pas de l'externaliser. L'édition est une industrie cyclique. Je suis sûr qu'Axel et son groupe ont un plan en tête...

Pouvez-vous nous décrire ce que vous faites chaque jour en tant que chief creative officer de Marvel ?

On me pose souvent la question et c'est difficile d'y répondre car chaque jour est différent du précédent. Il y a tellement de projets différents chez Marvel et dans différents médiums, que chaque jour apporte son lot de challenges et me donne l'occasion d'utiliser différentes casquettes. Je ne sais jamais à quoi m'attendre et c'est bien ! Par exemple, aujourd'hui, j'ai passé un bon moment à revoir les designs des décors pour l'une de nos séries TV. Après j'ai relu un script pour une autre série. Et évidemment je ne peux pas en dire plus, c'est top secret...

Est-ce qu'après toutes ces années à la tête du publishing, aujourd'hui c'est comme être sur le même terrain de foot mais en tant qu'arbitre ?

Disons que je me vois plutôt comme un mécanicien créatif. Il y a cette grosse voiture qui s'appelle Marvel, fabriquée avec des tas de petites pièces et elle a besoin d'un soin permanent pour continuer à gagner chaque course. La beauté de la chose, c'est que pour quelqu'un comme moi qui aime les challenges, je ne m'ennuie jamais et j'apprends constamment y compris sur des médiums dont je n'aurai jamais pensé que je serai amené à travailler.

À part Stan Lee, vous détenez le record de longévité comme rédacteur en chef de Marvel, cela n'a pas été difficile de quitter ce poste et pourquoi l'avez-vous fait ?

Je me demande même si je ne suis pas resté un tout petit plus que Stan mais je ne le jurerais pas... Bref, pour répondre à la question, je n'ai pas quitté ce poste. Quand on m'a nommé CCO, je continuais de gérer le business du publishing. Et quand on a fusionné avec Disney, je savais qu'être CCO allait me demander plus de temps et d'attention. Donc, environ un an avant l'annonce publique, j'ai discuté avec les plus hautes instances de Marvel du fait que j'allais devoir me retirer comme rédacteur en chef, pour pouvoir mettre toute mon énergie dans mon rôle de CCO. Ils m'ont demandé de rester jusqu'à la fin de cette année afin de bien organiser la transition avec mon successeur au poste de rédacteur en chef, Axel, et je pense que c'était une très bonne solution et que ça a marché très bien pour la compagnie.

Bien sûr...

Mais ce n'était pas si difficile que ça de quitter ce poste. Je l'avais dit dans plusieurs interviews des années

auparavant, que le job de rédacteur en chef devrait venir avec une date d'expiration... Et que, quand la mienne arriverait, j'espérais que je serais prêt à me retirer, et que ça se ferait selon mes conditions. La dernière chose que j'aurais voulue c'est qu'on me montre la porte... Je me suis beaucoup amusé à ce poste, mais je pense qu'il était temps pour moi de tenter de nouveaux challenges et pour Marvel publishing d'avoir une autre voix. Et en excluant Stan, je crois aussi que je suis le seul rédacteur en chef de Marvel qui soit parti de son plein gré...

Ça reste une décision marquante. Quelque chose vous manque ?

D'abord, ce n'est pas comme si je n'étais plus impliqué dans le publishing, je travaille toujours avec l'équipe sur toutes les grandes histoires, les sommets créatifs et j'apporte des idées ici et là. Je ne suis juste plus dans le quotidien qui consiste à gérer les comics mensuels. En revanche, ce qui me manque c'est mon interaction avec les fans. Je leur parlais tous les jours et je pouvais me permettre de teaser nos projets librement, plus ou moins quand je voulais. Car dans les comics entre le moment où vous annoncez un truc et sa sortie effective, les délais sont finalement assez courts. Beaucoup plus courts que pour les projets sur lesquels je travaille aujourd'hui. Tellement plus courts, que désormais je suis soumis à un secret quasi perpétuel ce qui est un peu frustrant. Surtout connaissant mes racines comics...

La série TV de Daredevil sur Netflix est très réussie et rencontre un succès mérité, connaissant votre amour du personnage vous devez être content ! Vous souvenez-vous comment tout cela a commencé ?

L'idée de départ a été pitchée par Jeph Loeb à Netflix après qu'on en ait discuté tous ensemble en interne chez Marvel. Personnellement, j'ai toujours pensé que Daredevil ferait une super série. Donc l'idée de le faire en partenariat avec Netflix paraissait absolument parfaite, surtout si on voulait conserver le véritable ton très sombre du personnage et de son monde.

Vous avez changé un petit peu les designs pour la saison 2, pourquoi ? Et allons nous voir cela arriver aussi dans les comics ?

Les changements ont été faits pour ajouter au costume un petit parfum de commando. Nous voulions des altérations mineures, qui rappellent le premier costume noir de la saison 1. Mais du coup, il fallait à la fois ajouter et soustraire des éléments. On a donc abandonné les jambières et les coudières par exemple, et créé des gants plus pratiques. Charlie et Chris Brewster, nos cascadeurs, ont aussi été très utiles pour ça. Le nouveau look de DD est plus tactique et garde en même temps le côté super-héros et le masque va parfaitement à Charlie. C'est nettement plus confortable et en même temps, ça donne bien l'impression que DD est mieux protégé des coups qu'il peut prendre au niveau de

la tête. Enfin, il faut rendre à César ce qui lui appartient, ce costume ne serait pas là sans les designs brillants de Ryan Meinerding, Joshua James Shaw et d'Andy Park qui a désigné les matraques

C'était le plan de départ de garder les trucs les plus noirs pour les séries TV et les autres, plus "grand public" pour le cinéma ?

C'est vrai qu'on réfléchit très longtemps à l'avance sur les personnages qui pourraient mieux marcher en TV et ceux qui seraient mieux au cinéma. Je vous donnerais bien quelques raisons évoquées pour ça, mais ça éventerait pas mal de secrets Marvel que je suis sûr que la concurrence aimerait bien connaître... Mais ce qu'il faut garder à l'esprit c'est que rien de tout ça n'est gravé dans la pierre, on peut changer ça demain si la marée des lecteurs nous semble pencher de l'autre côté.

Avez-vous un exemple en tête ? Un moment où vous aviez un plan et où il a été changé ?

Oui, je me souviens d'un truc qui s'est passé quand j'étais au publishing. Avant même que Civil War n'allume une étincelle dans l'œil de tout le monde, on avait prévu que Planet Hulk et World War Hulk seraient nos gros événements, mais les pièces ne s'emboîtaient pas bien. C'était incroyablement frustrant. Et ce n'est que quand on est arrivés avec l'idée de Civil War qu'on s'est aperçu que les histoires de Hulk fonctionneraient mieux avec les conséquences de Civil War.

Qui choisiriez-vous comme ami, Punisher ou Elektra ?

Elektra, mais je devrais commencer par m'habituer à porter un couteau papillon, au cas où...

Pourquoi, à votre avis, Spidey est-il toujours la plus grande icône de Marvel ?

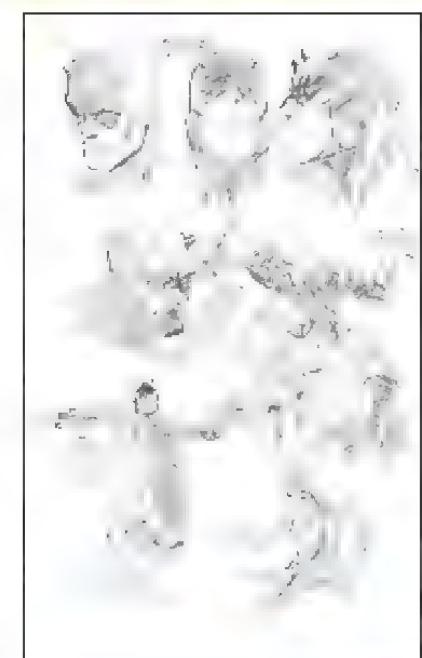
Parce que parmi tous les super héros, c'est celui auquel il est le plus facile de s'identifier. C'est vraiment aussi simple que ça. Qui que vous soyez, il y aura toujours une facette de Peter Parker à laquelle vous pouvez vous identifier. Il y a aussi un bel optimisme dans le personnage, même quand les choses sont mornes dans son monde. Et en même temps, il fait preuve d'une humanité fantastique et d'un réalisme impressionnant, car les choses ne marchent pas toujours comme on voudrait. Parfois de mauvaises choses arrivent à des gens biens. Parfois les méchants gagnent. Mais Peter a toujours la capacité de rebondir, il continue à se battre et à faire des plaisanteries, tout ça le rend fantastique. Vous remarquerez que je ne parle ici QUE de Peter Parker et c'est volontaire, car chaque grande histoire de Spider-Man est en réalité une histoire de Peter Parker. Si on ne comprend pas bien Peter, le côté super-héros ne fonctionnera pas non plus. Et pour vous, aspirants créateurs qui voulez travailler pour Marvel, rappelez-vous que c'est ça, la clé, si un jour vous avez une histoire de Spider-Man à écrire. Racontez d'abord une histoire de

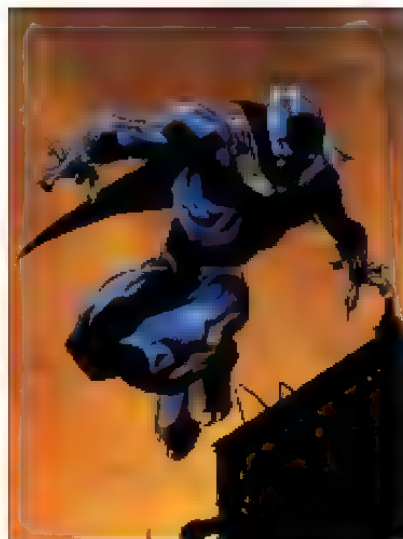


EN HAUT : Joe a supervisé la création de la gamme Ultimate, véritable canevas créatif pour Marvel Studios.

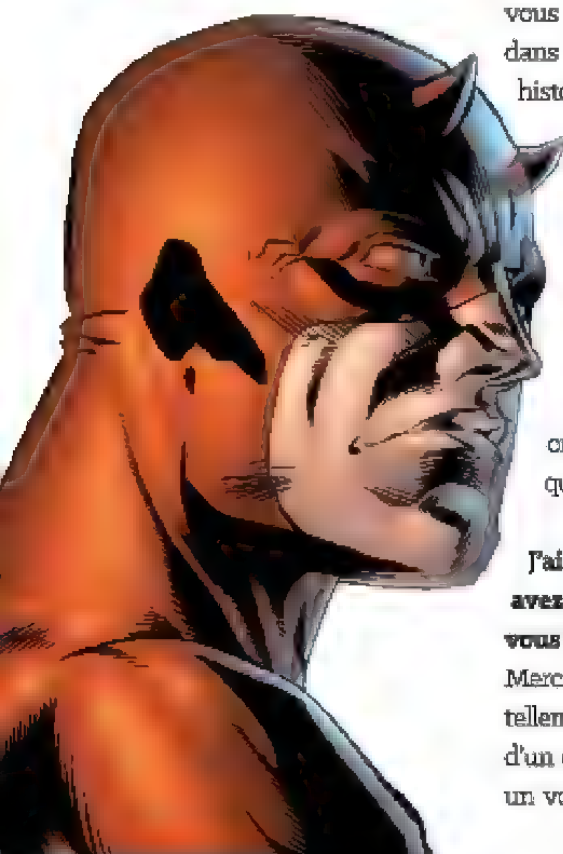
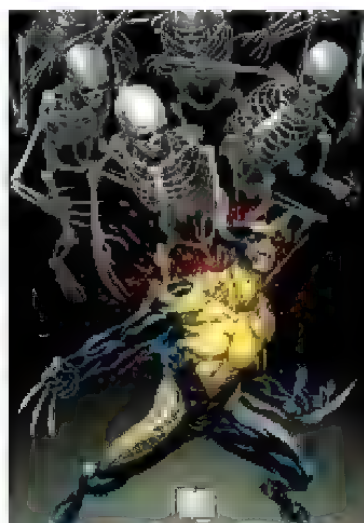
D-D-SSOUS : Daredevil, auquel le nom Quesada reste encore très associé.

EN BAS : Comme scénariste, Joe a lié Tony Stark et Ultron comme jamais.





C-DIEZUS : Black Panther, comme d'autres héros de Marvel Knights, a profité d'un sérieux dépoussiérage sous la direction éditoriale de Joe Quesada et Jimmy Palmiotti.



Peter. Si ce n'est pas le cas, jetez cette idée et recommencez. Et d'ailleurs c'est le cas avec toutes les grandes histoires Marvel, elles commencent par la personne, pas avec le héros en costume

Mary Jane est désormais dans le costume d'Iron-Spider que vous avez créé il y a 10 ans environ, c'est fun pour vous de voir ça ?

C'est toujours fun de voir ses designs prendre vie et continuer d'être pertinents, mais là-dessus je dois faire une spéciale dédicace à Chris Bachalo qui a été primordial sur ce design.

Est-ce que c'est le genre de choses dont vous parliez en disant que vous y pensiez des années à l'avance ?

Chaque histoire est différente. Jonathan Hickman, par exemple, jetait des pistes pour *Secret Wars*, au moins depuis trois ans, donc on savait tous ce qui allait arriver et on s'évertuait à modeler l'univers vers ça. Mais d'ordinaire, la plupart des story arcs sont prévus entre un an à un an et demi à l'avance. J'ai malheureusement raté le dernier sommet créatif Marvel, parce que j'avais des obligations à Los Angeles au même moment, donc je ne saurai pas trop dire jusqu'où exactement est planifiée l'histoire de Mary Jane.

Si vous pouviez retourner dans le passé, que diriez-vous au jeune Joe Quesada fraîchement diplômé de l'école d'art ?

Je lui dirais qu'il va longtemps regretter cette coupe de mulet.

Comment faites-vous pour nourrir votre âme d'artiste ?

C'est très simple, je fais tout ce que je peux pour continuer à apprendre et à expérimenter dans la vie. J'ai toujours pensé que plus vous avez d'expérience de la vie, plus vous ajoutez de couleurs à votre palette artistique, et dans mon cas personnel, plus vous pouvez créer des histoires intéressantes. Je suis les actualités de manière quasi religieuses et je reste à la page sur tous les aspects possibles de la pop culture. J'essaye aussi d'apprendre de nouvelles techniques artistiques et d'intégrer la technologie, autant que possible. Mais la plupart des choses que je fais, dans le monde de la création d'histoires ont surtout à voir avec la connaissance de la nature humaine. Et pour ça, il n'y a pas de meilleur moyen que de garder ses yeux et ses oreilles ouvertes en permanence et d'essayer autant que cela se peut de rester une éponge

J'ai vu, par exemple de très belles photos que vous avez faites, récemment, lors d'un voyage à La Havane, vous êtes fan de photographie ?

Merci ! Oui, j'ai toujours adoré la photo et La Havane offrait tellement de vues différentes qui étaient magnifiques d'un côté mais aussi tristes ou tragiques de l'autre. C'était un voyage très émouvant pour moi et je ne pouvais pas

m'arrêter de photographier. En plus tout a été pris avec mon iPhone car on m'avait prévenu de ne pas me surcharger et de laisser mon "vrai" appareil photo à la maison.

Ça rend bien, c'est l'essentiel ! Est-ce que cela vous a donné l'idée de parler de Cuba dans un comic-book ? Ça pourrait être intéressant au moment où les questions de diversité agitent l'industrie des comics...

Effectivement, mon voyage à Cuba pourrait un jour inspirer une histoire, mais il faut encore que je trouve la bonne perspective pour la raconter. Je n'ai pas envie de raconter bêtement "voilà ce qui s'est passé". Je dois trouver le bon point de vue qui ne soit pas trop égocentrique et qui a un sens narratif. Et une fin satisfaisante aussi. Je ne crois pas avoir encore tout ça...

À la faveur de *Rebirth*, DC a lancé un programme de "formation" des scénaristes et des dessinateurs, vous avez quelque chose comme ça, chez Marvel ?

Oui, on a un programme pour les jeunes créateurs qui ont déjà travaillé avec nous. On le fait depuis des années. Et on avait aussi un programme pour les jeunes scénaristes dans nos divisions cinéma.

Vous enseignez dedans ?

Je passe ma tête par la porte de temps en temps mais je ne m'occupe pas du programme d'études.

Dernière question, pourquoi pensez-vous que les personnages de comics ont du mal à rester morts ?

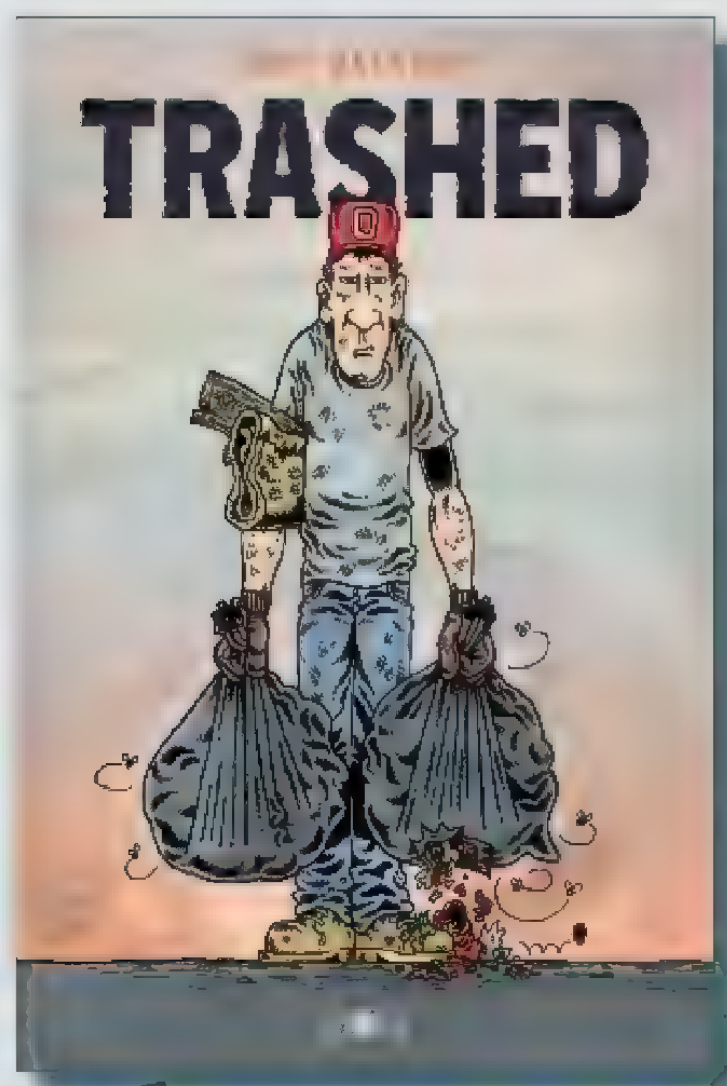
C'est une très vieille question et nous en connaissons tous la réponse. Dans les comics, les personnages peuvent mourir puis revenir à la vie. Mais ce qui est important avec la mort et les résurrections c'est la façon dont elles ont lieu. Est-ce que l'histoire était satisfaisante ? Est-ce qu'elle aura des conséquences durables ? On a vu des morts et des résurrections mal fichues, mais on en a vu des tas d'autres très bonnes. Prenons par exemple, attention spoiler, la mort de Captain America à la fin de *Civil War*. C'était un moment tellement fort, tellement poignant que j'en ai encore des frissons aujourd'hui quand j'y repense. Cette mort a été remarquablement exécutée par Ed Brubaker et Steve Epting. Mais plus encore que cette mort, ce qui compte, c'est ce qui se passe ensuite. Le soldat de l'hiver prend la suite pour un bon moment. Ça a aidé à augmenter la popularité de Bucky dans les comics et permis de faire de lui l'un des principaux personnages de notre univers cinéma.

Les comics sont donc un des seuls endroits où la mort a des conséquences positives ! Un dernier mot pour les fans français ?

Supplément un grand merci pour le fantastique soutien des fans français au fil des années. Parmi les meilleurs souvenirs de ma vie, il y a clairement les moments où je signalais et où je dédicais à Paris et à Angoulême.

Propos recueillis par Lise Benkenoun

APRÈS **MON AMI DAHMER & PUNK ROCK & MOBILE HOMES...**
LA NOUVELLE BANDE DESSINÉE DE DERF BACKDERF !



TRASHED

**OU LES AVENTURES
ÉDIFIANTES ET DÉSOPILANTES
D'UN APPRENTI ÉBOUEUR**

*« Imagine l'économie
comme un immense tube
digestif. Et nous on est là,
devant le trou du cul du
libéralisme, à nettoyer. »*

EN LIBRAIRIE ☆ 240 PAGES, 22 €



Ca et Là

WWW.CAETLA.FR



LEINIL YU

ITINÉRAIRE SUR DEUX TABLEAUX

LA TRAJECTOIRE DE LEINIL YU EST FASCINANTE. SURTOUT AVEC LE RECU. VOILÀ UN ARTISTE QUI, EN MOINS DE CINQ ANS SERA PASSÉ DE SA PREMIÈRE PAGE PUBLIÉE, À UN JOB SUR WOLVERINE, PUIS SUR LES X-MEN MAIS QUI, DANS LE MÊME TEMPS, N'A ACCÉDÉ À UNE VÉRITABLE RECONNAISSANCE QUE BIEN PLUS TARD, SON STYLE MARQUANT VENANT À MASQUER UNE ÉVOLUTION RÉELLE. COMMENT YU A GAGNÉ SES GALONS D'AUTEUR APRÈS LA CÉLÉBRITÉ.

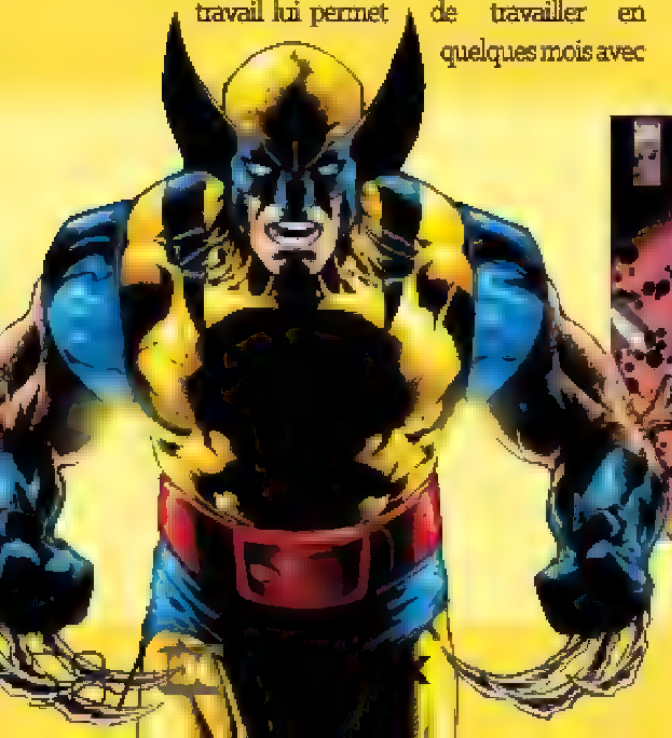
Novembre 1995, après avoir été "petite main" dans l'équipe de Whilce Portacio, Leinil Yu dessine son premier comic-book, *Aster: The Last Celestial Knight* #3, pour une petite maison d'édition depuis longtemps balayée des mémoires. On est encore dans le ressac de la création d'Image, avec des personnages lorgnant ouvertement sur du WildCATS ou des WetWorks. Yu a choisi son maître. L'influence de Portacio est déterminante dans cette première période. Elle le sera encore plus quand le mentor recommande son protégé à Marvel (ce qui lui vaut de se voir confier les dessins de la série *Wolverine*... à l'âge de 21 ans!). Leinil est encore très dépendant de ses encres (qui lissent plus ou moins ses traits anguleux) mais la construction des personnages (forts en épaules) et leurs poses renvoient à Portacio. Il suffit de se référer aux couvertures de *Wolverine* #115 et #116 (1997) pour en avoir la preuve. À l'époque le titre *Wolverine* a déjà passé son zénith mais ce travail lui permet de travailler en quelques mois avec

Larry Hama, Warren Ellis puis Chris Claremont (en particulier pour *Wolverine* #125, qui officialise le mariage de Logan et de Viper). C'est sans doute ce genre de collaboration qui lui vaut d'être muté sur la série *X-Men* en 2000. Mais il est une victime collatérale des ennuis éditoriaux. Quand le film *X-Men* sort et que les grands pontes de Marvel s'aperçoivent que les revues ne sont pas raccord, tout le monde est débarqué. Yu vient de connaître une trajectoire d'étoile filante. Et puis le style "Image" auquel il se référerait est en train de passer de mode. Il a connu les séries porteuses mais il lui faut encore trouver sa place. Il s'est fait un nom, il lui manque la reconnaissance.

La solution qui s'impose à lui est de "changer de crémerie", de se lancer dans le creator-owned en compagnie du scénariste Scott Lobdell, refaisant surface en 2001 sous le label Cliffhanger (DC Comics) pour la série *High Roads*, une histoire délirante éloignée du super-héroïsme, se déroulant dans les derniers temps de la Seconde Guerre



mondiale, un peu dans le même registre que le film 1941. *High Roads* n'est pas la série qui a le plus marqué l'histoire de Cliffhanger mais fait l'objet d'un petit succès critique. Manifestement, à ce moment-là, Leinil travaille sur son style avec un



ASTER
(1996)



X-MEN
(2000)



HIGH ROAD
(2002)



SUPERMAN BIRTHRIGHT
(2002)

recul qu'il n'avait pas sur *Wolverine* ou *X-Men*. Cet accueil critique fait que DC Comics lui propose d'autres choses, comme *Superman: Birthright*, où la réinvention des origines de Superman en compagnie de Mark Waid. Supposé être un projet indépendant de toute continuité, cette maxiserie est si bien perçue (alors que DC/Marvel est en pleine "Smallvillemania") que l'éditeur décide finalement de l'intégrer à l'univers DC. Deuxième bon point pour l'élève Yu... qui retourne faire du creator-owned, cette fois avec un Andy Diggle relativement neuf sur la scène américaine. Ensemble ils produisent *Silent Dragon*, une vision futuriste d'un Japon militarisé. Un peu comme pour *High Roads*, la réception est bonne. Ayant rechargé ses accus et gagné une audience, Yu peut retourner chez Marvel comme un artiste transformé. Ce qui ne lui épargnera pas une autre tuile.

Un des projets qu'on lui a confiés est *Ultimate Wolverine vs. Hulk*, écrit par Damon Lindelof, l'un des scénaristes de *Lost*. Yu marque le public avec une scène où Hulk déchire littéralement en deux le corps de Wolverine. Mais la série périclité : Lindelof pris par ses projets TV, tarde à écrire les épisodes restants. Il faudra plus de trois ans pour la terminer, avec une attente du public nettement retombée. Néanmoins, contrairement à ce qui s'est passé en 2000, Leinil ne joue pas les lampistes. Éditeurs et public savent qu'il n'y est pour rien. Il va promptement être récupéré sur les *New Avengers* de Bendis, préambule au crossover *Secret Invasion*. À ce moment-là, disons-le, le dessinateur atteint une sorte de barrière. Il n'est tout simplement pas

George Pérez, il peine à jongler avec des épisodes lourds en retouches et en détails de continuités. Sa narration se résume bien souvent à des double-pages où des dizaines de personnages sautillent ou se sautent dessus sans grande direction. Passé *Secret Invasion*, Leinil Yu va se garder directement sur des séries de groupe, passant par une nouvelle phase de réinvention. En 2010, il rejoint le Millarworld. Peut-être pas tout à fait par hasard, Mark Millar taille sur mesure au dessinateur de *Superman: Birthright* une histoire de surhomme voisin : *Superior*. Si l'on regarde bien ses pages, Yu laisse alors éclater ses textures, fait animer à maturité quelque chose qui avait commencé à



émerger avec *High Roads*. L'aventure étant concluante, les deux compères remplissent avec une autre série, *Supercrooks*, variation assumée des *Ocean's Eleven* version super-vilains. Ce nouveau contact avec les groupes costumés, mais dans un contexte où les positions, les dynamiques, sont différentes, est comme un sas pour l'artiste. entre-temps, voulant peut-être jouer sur le souvenir d'*Ultimate Wolverine vs. Hulk* et de *Superman: Birthright*, Mar-

vel lui confie les premiers épisodes d'une relance de Hulk écrite par Mark Waid. On le verra surtout dans des arcs entiers consacrés à des groupes de super-héros ou même à nouveau à des crossovers. Les planches de Yu pour la série *Avengers*

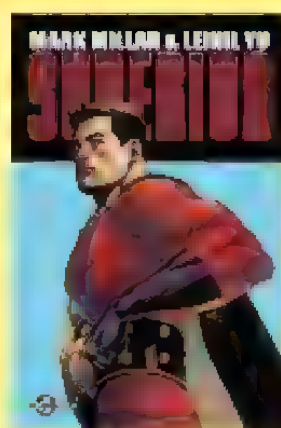
d'Hickman, dans le contexte d'*Infinity*, n'ont rien à voir en termes de narration avec celles de *Secret Invasion*. Les effets, les jeux de muscles, restent les mêmes. La chorégraphie, par contre, a été totalement réinventée.

Sur l'année écoulée, il est difficile d'observer réellement sa progression, Marvel l'ayant par exemple utilisé sur un autre crossover, *Axis*, mais où les dessinateurs étaient interchangeables selon les épisodes et n'avaient donc pas la maîtrise ou le recul pour organiser des scénographies (quand vous héritez d'un décor créé par un autre type dans l'épisode précédent, forcément). Yu, qui avait réalisé des couvertures pour *Star Wars* du temps de Dark Horse, s'est aussi rematérialisé récemment sur le *Star Wars* de Marvel, que ce soit pour un arc de la série principale (en cours de parution aux USA ou encore un *Annual* de *Dark Vader*. Artiste à la personnalité assez humble (plus de 20 ans de carrière et pourtant personne dans le milieu pro ne rapporte s'être pris le bec avec lui), Leinil Yu mène sa barque, son itinéraire professionnel, de façon très intéressante puisqu'il a su rebondir en cas de mauvaise surprise, voire profiter d'opportunités en ménageant à la fois le creator-owned et le travail en mode mercenaire pour les gros éditeurs. D'une certaine manière, cette capacité fait penser à l'agilité mentale de l'un de ses anciens collègues, Warren Ellis, qui alterne lui aussi entre projets perso et travail pour les autres... Si le mouvement de balancier se poursuit, il serait logique de retrouver Leinil à la tête de nouvelles créations.

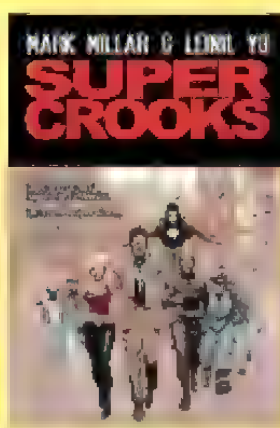
Zeno



NEW AVENGERS
(2007)



SUPERIOR
(2010)



SUPERCROOKS
(2012)



AVENGERS
(2013)

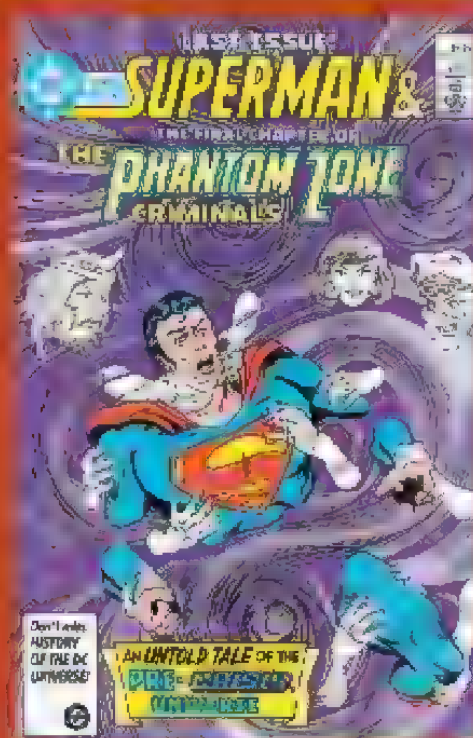
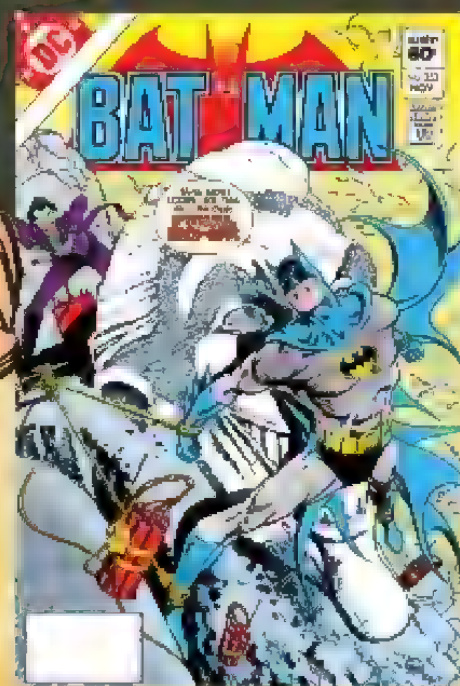


DARTH VADER ANNUAL
(2016)

BATMAN

Par Gerry Conway, Don Newton et Gene Colan (DC Comics)

"C'est peut-être une coïncidence que deux de mes choix dans ce top 5 aient été illustrés par Gene Colan, mais j'ai toujours trouvé qu'il était de ces artistes qu'on avait tendance à négliger alors qu'il apportait une sorte de dignité silencieuse à tout ce qu'il dessinait. Un truc aussi bourrin qu'un combat entre Iron Man et Namor prenait une certaine maturité sous son crayon et par bien des égards, il était né pour dessiner Batman. L'éditeur Dick Giordano, selon moi, a édité les meilleures histoires de l'histoire de Batman. C'était un grand fan du personnage et il a apporté son enthousiasme et ses années d'expérience sur le titre avant d'être l'éditeur exécutif de DC. Son run a commencé par cette équipe créative et s'est déroulé jusqu'à l'embauche de Frank Miller pour *Batman : Année 1* et *Dark Knight*. Comme les comics mentionnés plus haut, c'était une période à laquelle personne ne lisait vraiment de DC : *Thor* de Simonson, *Daredevil* de Miller, les *X-Men* de Claremont et *Les 4 Fantastiques* de Byrne raffaient tous les prix, mais le *Batman* de Gerry Conway est juste un concentré de Bat-Perfection et ce run compte beaucoup pour moi. Je recommande également son passage sur la *Justice League* avec George Pérez, à peu près au même moment. Ces épisodes ont été compilés récemment dans deux magnifiques bouquins cartonnés (en anglais, NDLR). Je trouve que Conway est un autre de ces créateurs largement mésestimés. C'est l'homme qui a créé le Punisher et tué Gwen Stacy quelques mois après son 21^e anniversaire, alors un peu de respect s'il vous plaît."

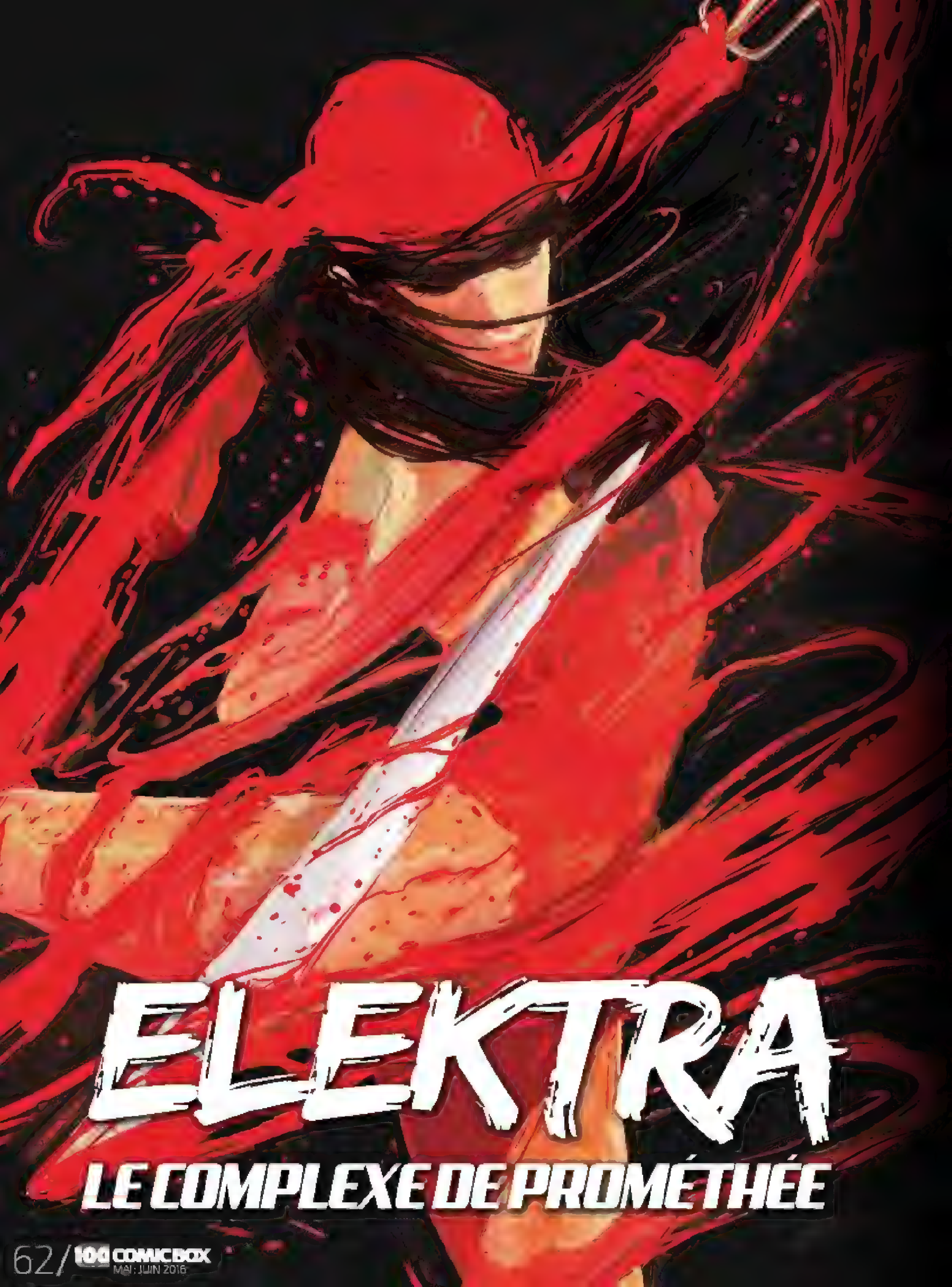


THE PHANTOM ZONE CRIMINALS

Mini-série par Steve Gerber et Gene Colan (DC Comics)

"D'un côté, c'était une mini-série concoctée par les génies du marketing de DC pour accompagner la sortie de *Superman 2* au cinéma. De l'autre côté, c'était quand même l'histoire de Superman la plus bizarre que j'ai jamais lue et j'imagine que ça n'a pas vraiment cartonné dans les réseaux de ventes grand public auxquels ce comic était destiné. La trame a été lue et relue de nombreuses fois : les pires criminels de Krypton s'échappent de la Zone Fantôme et commencent à semer la terreur sur Terre. Mais c'était si étrangement rythmé et réalisé que ça a scotché mon cerveau de gamin de onze ans. C'était du Alan Moore avant Alan Moore et ça tenait plus d'un roman de science-fiction crade des années 1970 avec des serial killers kryptonniens et des animaux extraterrestres chassés pour leurs quatrièmes aphrodisiaques. Il y avait aussi le personnage d'Ursa, du film, (que je connaissais par son nom original de Faora) qui séduit un jeune berger Européen en se baignant nue alors qu'il la regarde, avant de le réduire en bouillie quand elle l'emmène dans la rivière pour l'étreindre. Autant que je sache, ce curieux comic-book bien barré est même sorti en retard et n'a pas pu capitaliser sur la sortie du blockbuster, ce qui me fait l'aimer encore davantage!"





ELEKTRA

LE COMPLEXE DE PROMÉTHÉE

LIÉE À LA MYTHOLOGIE DE DAREDEVIL MAIS AUSSI, À DES DEGRÉS DIVERS, À WOLVERINE OU AU PUNISHER, ELEKTRA N'A RIEN D'UN PERSONNAGE DE TROISIÈME ZONE. APRÈS QUELQUES APPARITIONS AU CINÉMA (Y COMPRIS DANS UN FILM D'ALAIN RESNAIS) ET UN PASSAGE RÉCENT DANS LA SÉRIE TV DAREDEVIL DE NETFLIX, MÊME LE GRAND PUBLIC CONNAÎT AU MOINS VAGUEMENT LA TUEUSE EN ROUGE. MAIS C'EST UN PERSONNAGE PROMÉTHÉEN, UNE IDÉE QUE MILLER EST ALLÉ CHERCHER CHEZ WILL EISNER AVANT D'EN PERDRE LE CONTRÔLE.

Fin 1980, Frank Miller dessine les aventures de Daredevil depuis maintenant presque un an, en se plaignant régulièrement d'avoir à réinventer des passages entiers des scénarios qu'on lui confie. Comme ce sont les dessins de Miller qui viennent de permettre à la série de rebondir, le responsable éditorial Dennis O'Neil penche en sa faveur. On annonce à l'auteur qu'il aura les coudées franches à partir de *Daredevil* #168 (janvier 1981). Cette

liberté scénaristique prendra la forme d'une tueuse drapée de rouge, Elektra, dont l'identité dévaste Daredevil. Elektra est en effet l'amour de jeunesse de Matt Murdock. Ce sont plus que des retrouvailles entre "ex" qui auraient pris des chemins différents (bien que cette dimension existe). Dans un flash-back, Miller nous montre leur première rencontre, à une époque où Matt est déjà aveugle mais faisant toute confiance à Elektra, lui révèle ses pouvoirs. Mieux : l'auteur nous donne en quelque sorte la première mission de Daredevil. Le père de la jeune femme est un diplomate grec qui est attaqué par des terroristes. Passant par là avec un foulard rouge (qu'il comptait offrir à Elektra), Matt l'utilise comme un masque et tente de libérer l'otage. Hélas sans y arriver. Le père est tué. Et dès lors il existe un fossé entre les deux jeunes gens. On comprendra que depuis qu'il l'a perdue de vue, elle est devenue experte en arts martiaux. On saisira aussi le foulard/masque rouge est celui que la mercenaire porte désormais mais explique aussi le choix de couleur pour le costume de Daredevil. La présence d'Elektra est une porte, permettant de démontrer au lecteur qu'il ne sait pas tout du héros et de son passé, qu'on pensait sans surprise. L'auteur brise aussi une sorte d'interdit dans la recette du super-héros quand l'épisode s'achève sur le fait qu'Elektra découvre la double identité de Matt. Miller, qui n'a pas de visibilité sur son avenir sur la série alors qu'il produit *Daredevil* #168, ignore encore mais ce flash-back de DD #168, c'est la première pierre d'une refonte totale des origines du héros. Elles seront

renforcées par la suite (toujours par Miller) avec l'injection rétroactive du mentor Stick (*Daredevil* #176), l'invention de La Main (une société secrète japonaise, apparue dans DD #174) puis la minisérie *Daredevil: The Man Without Fear*. Elektra s'avère assez populaire pour qu'on lui donne rapidement une courte aventure solo dans *Bizarre Adventures* #28 (oct. 1981). Au bout de quelques mois, Miller va agglomérer ces éléments en une mythologie

cohérente. La Main est une sorte d'armée de ninjas fanatiques, au service de forces occultes. Un ordre opposé (Le Chaste, mené par Stick), supposé leur tenir tête, péchait depuis des années. C'est dans cette optique que Stick a entraîné le jeune Matt Murdock, bien qu'au final il ne lui paraisse pas digne de faire partie des élus. Des années plus tard, Stick a formé de la même manière Elektra. Malheureusement, elle est passée du côté de La Main, avant de leur échapper et de devenir une tueuse indépendante. En ce qui concerne Stick, Daredevil est un guerrier avorté, qui n'a pas ce qu'il faut. Tandis qu'Elektra, plus talentueuse, a mal tourné.

LA DAME EN BLEU ?

A priori, l'affaire est entendue : femme fatale dans tous les sens du terme. Elektra est, sur le plan physique, l'égale de Daredevil et donc, si l'on tient compte de la tension sexuelle et sentimentale qui existe entre eux, elle est pour lui ce que Catwoman est à Batman. C'est sans doute un peu le cas mais même Frank Miller avoue qu'il faut chercher ailleurs son véritable modèle. En 1948, le scénariste/dessinateur Will Eisner tente de monter son propre label d'édition. Comme dans les années précédentes il a connu un énorme succès avec le Spirit, Eisner entreprends d'en créer une copie, John Law, un linier qui ressemble comme deux gouttes d'eau à sa précédente création (si ce n'est qu'il est borgne). Eisner produit alors quelques épisodes, à commencer par des histoires où Law est sur la piste de Sand Blue, une criminelle qui se trouve

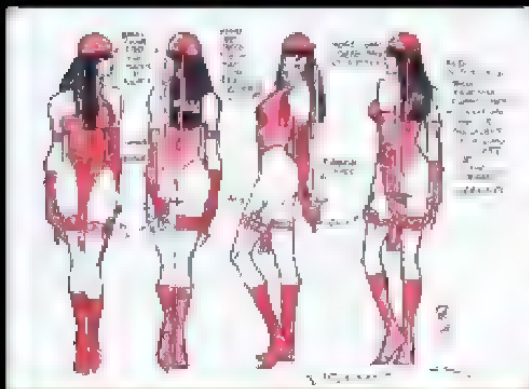
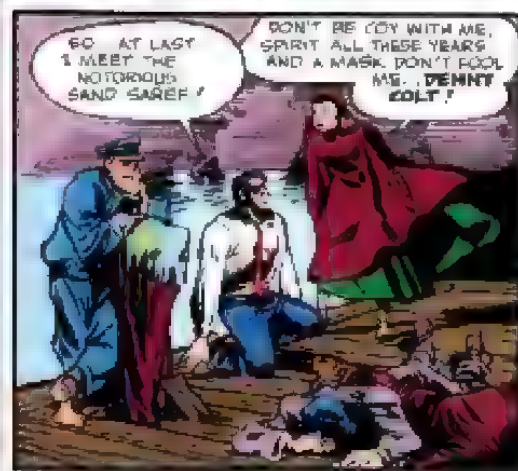


ICI-DÉSSIN : Elektra est un personnage physique. Miller s'est inspiré de silhouettes d'adipos de body-building.

À GAUCHE : de notre sur la couverture que pour sa première apparition, tout le monde n'était pas d'accord sur l'orthographe d'Elektra.

ICI-DÉSSIN : à la fin, l'arme de prédilection de la tueuse en rouge.

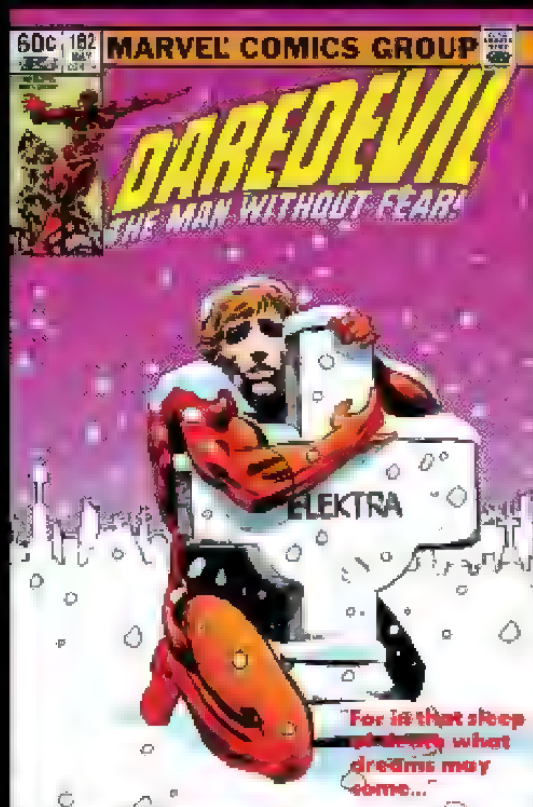




EN HAUT : Sand Saref, passion toxique du Spirit d'Eisner et le modèle d'Elektra.

O-DESSUS : designs préliminaires à la série Elektra: Assassin.

EN BAS : Daredevil, hanté par le mort de son premier amour. A moins qu'elle ne soit pas morte ?



être son amour de jeunesse. Finalement les affaires d'Eisner périclitent, John Law n'est pas publié et il reste pendant des décennies au fond d'un carton. Quelques mois plus tard, l'auteur décide d'être pragmatique et de récupérer ce qui peut l'être dans les aventures de Law, les redessinant en nouveaux

épisodes du Spirit, y compris les pages contenant Sand Blue. En janvier 1990, le Spirit doit donc arrêter une criminelle rebaptisée Sand Saref. Le héros masqué connaît bien la jeune femme puisqu'elle fut son premier amour. Mais à la suite d'une terrible tragédie, le père de Sand a été assassiné, cette mort précipitant du côté obscur l'amoureuse du futur Spirit. De facto, Sand Saref est l'une des rares personnes à savoir que le Spirit est en fait Danny Colt (comme Elektra plus tard, il suffit qu'elle voit le héros masqué pour le reconnaître). Tandis que Matt Murdock n'a pas pu sauver le père d'Elektra lors d'une prise d'otage, l'oncle/tuteur de Danny Colt, un ancien boxeur, est impliqué dans la mort du père de Sand Saref. Dans sa version, Miller n'ira pas jusqu'à établir que c'est "Batting Jack" Murdock, autre boxeur, le père de Matt Murdock, qui est l'assassin. Mais le reste est clairement là. Même si Daredevil et Elektra sont bien plus athlétiques que le Spirit et Sand (et en cela, en surface, évoquent plus la doublette Batman/Catwoman), la structure de leurs relations, le lien avec le passé et l'innocence perdue, la mort du père... tout cela renvoie bien à la Sand Saref d'Eisner. Si bien d'ailleurs que c'est cette ombre du père chez Sand, ce complexe d'Électre, qui inspirera à Miller le nom de son anti-héroïne. D'ailleurs Frank Miller lui-même le reconnaît à l'occasion dans diverses interviews, allant même jusqu'à dire que le premier épisode utilisant Elektra fut écrit en se basant sur celui introduisant Saref. Bien que les planches soient très différentes, on y trouve en effet quelques points com-

muns au niveau scénaristique, comme le fait que les deux ex-amants se séparent dans les mêmes conditions sur le ponton d'un port. Connaître cette filiation est essentiel pour comprendre le personnage de Miller. Elektra n'est pas simplement une Catwoman en rouge, c'est une Sand Saref que l'on aurait transformée en super-ninja, que le héros peine à combattre pas seulement parce qu'il l'aime mais aussi parce qu'il l'a connue avant sa dérive, qu'il a partagé les événements qui l'ont transformée et qu'il ressent, à cet égard, un certain niveau de culpabilité. Inversement, elle traverse comme une crise de conscience au contact du héros. Bien qu'elle se dise prête à tuer Daredevil s'il le faut, Elektra commence donc à épargner le journaliste Ben Urich ou à "louper" Foggy, l'associé de Matt, autant de cibles qu'on lui avait pourtant désignées. Elle aide aussi le héros contre leur ennemi commun, La Main. Elle devient un personnage qui marche sur le fil du rasoir, au bord du précipice.

DE VIE À TRÉPAS (ET VICE-VERSA)

Avec le recul, le rythme de Miller peut surprendre. Dans *Daredevil* #181 (avril 1982), à peine plus d'une douzaine de numéros après avoir introduit Elektra, il décide de se débarrasser d'elle. Dans un combat sanglant, Bullseye ("le Tireur"), tueur qui servait

de bras droit au Caid auparavant, la tue avec

sa propre lame. Elle

meurt dans les

bras de Matt.

Le tireur finit,

lui, paralysé.

Daredevil devient

alors un personnage

hanté, marqué par

la mort de son grand

amour (comme en

témoigne la couverture

hautement symbolique de

DD #182, où on le voit enlever

la tombe d'Elektra). Miller ira jusqu'à

réaliser lui-même un numéro de

What If (#35, oct 1982) montrant

ce qui se serait passé si Elektra

avait vécu, entendant ainsi qu'elle

est vraiment morte. Dans sa série,

Daredevil ira jusqu'à envisager

de basculer à son tour dans

les ténèbres, de tuer Bull-

seye en représailles.

Gros moment de dé-

prime, donc, suivi par

un épisode (*Daredevil* #190,

janvier 1983) où Miller

organise le retour de

son anti-héroïne. La

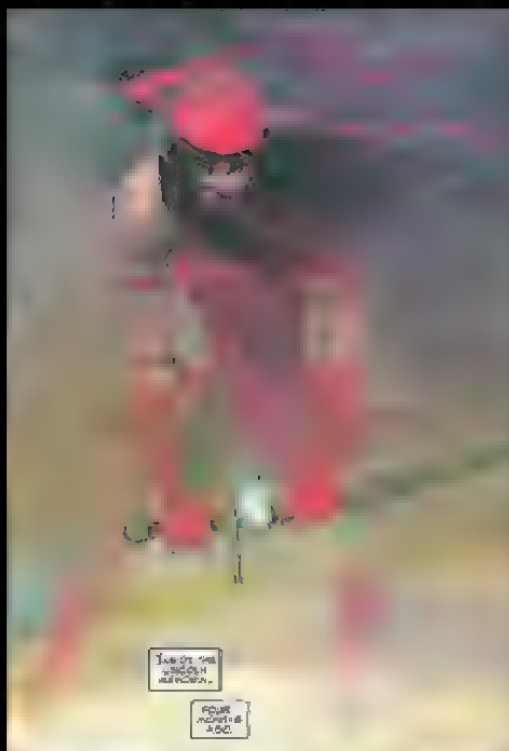
Main, qui sait com-

ment ramener les



morts à la vie, est en effet bien décidé à ressusciter Elektra sous une forme encore plus corrompue, de manière à en faire son agent. Dans cette histoire, titrée "Résurrection", Daredevil tente de s'opposer aux plans de La Main, voir de ramener lui-même Elektra à la vie. Mais dans le chaos de la bataille, le cadavre d'Elektra semble détruit ou perdu. Ce n'est qu'à la fin que le lecteur peut voir une Elektra désormais purifiée (tout habillée de blanc) grimper la montagne qui la mène vers Le Chaste, l'organisation de Stick. À moins que ce soit une vision plus poétique et que l'on observe Elektra monter enfin au Paradis. Si le titre de l'épisode laisse peu de place au doute, certains lecteurs préféreront cette idée. On notera au passage à quel point la Elektra vue dans la seconde saison de *Daredevil*, sur Netflix, suis un chemin totalement différent. Non seulement ses relations avec Matt ne sont pas basées sur la culpabilité de la mort du père, héritée de Will Eisner, mais surtout l'Elektra des comics s'en tire vers le haut et échappe à La Main! Morte ou pas morte, pour Miller, l'important est à l'époque qu'Elektra a échappé à sa destinée, à sa nature, à la série. Le fait est que l'auteur n'envisage pas de suite directe à cet épisode, il n'y aura pas "d'après",

même si le personnage est populaire. Elle a gagné le repos. Miller continuera à l'exploiter, mais en revenant dans le passé, comme par exemple *Elektra Saga* (1984), une minisérie qui reformule tous les flash-back connus (avec quelques pages modifiées pour former un tout cohérent). Dans *Elektra Assassin* (1986/1987), écrit par Frank Miller et dessiné par Bill Sienkiewicz, l'histoire est originale mais on revient là aussi en arrière, à l'époque où Elektra était une merce-



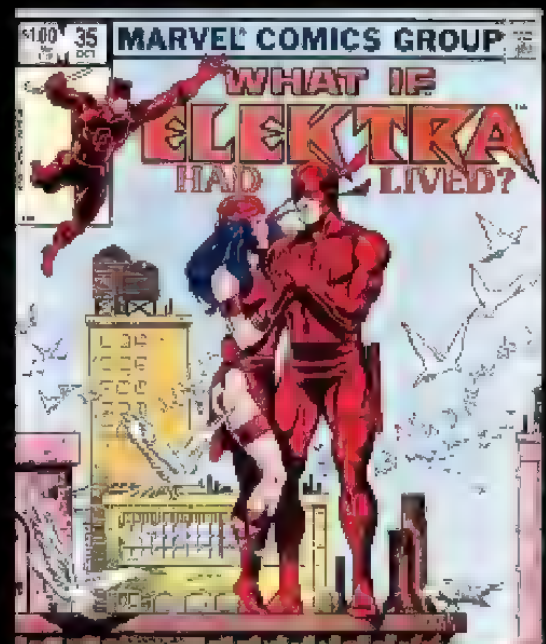
utiliser Elektra à l'avenir. L'idée peut paraître naïve de sa part, dans un contexte où les différents entre créateurs et éditeurs étaient nombreux (Siegel & Shuster, Kirby...). Mais il faut la remettre dans le contexte. Miller ne demandait pas de récupérer les droits, juste une courtoisie comme il s'en pratiquait d'autres à l'époque (Stan Lee avait obtenu pendant des années d'être le seul à écrire le Surfer d'Argent). Et dans un premier temps Marvel tiendra sa promesse : l'album *Elektra Lives Again* (1990) arrivera d'ailleurs comme un venouillage. Miller suit la route d'*Elektra Assassin* : une bonne partie du récit se résume à une suite de rêves et d'hallucinations de Daredevil qui "voit" Elektra. À moins qu'il soit réellement en "contact" avec elle. Mais il ne retrouve la Elektra blanche, celle de *Daredevil* #190, qu'à la fin de l'album... où elle semble mourir une nouvelle fois.

L'ENLEVEMENT

À partir de là, Marvel va s'employer à utiliser les éléments de Miller autant qu'il est possible sans revenir sur cette promesse. Elektra n'apparaît plus que comme un vague rêve, mentionné à l'occasion par Daredevil. On va donc lui créer des équiva-

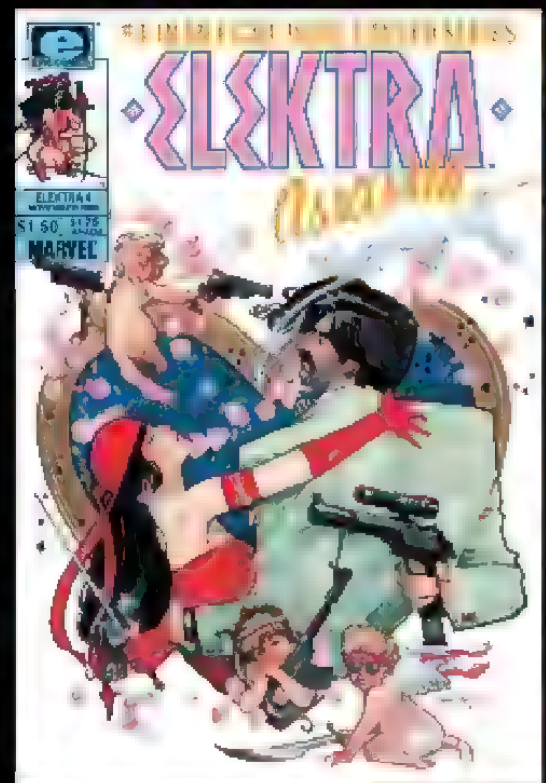
lents, comme Typhoid Mary (nouvelle adversaire de DD, lancée par Ann Nocenti et John Romita Jr, qui est clairement un personnage "post-Elektra", comme le sera bien plus tard Echo, une autre ennemie du héros). À la même époque, dans les pages des X-Men, Chris Claremont et Jim Lee transforment Psylocke en exécutrice de La Main, portant une version noire du costume d'Elektra. Mais inversement, l'éditeur revient déjà sur les événements d'*Elektra*

Lives Again : va pour laisser le contrôle d'Elektra à son créateur, mais dans l'album, il décrit aussi la mort de Bullseye et là, Marvel n'est pas très chaud pour oublier l'un des ennemis les plus populaires de Daredevil, que Miller ne peut prétendre avoir inventé. Bien vite, Bullseye va donc réapparaître dans la série régulière de DD, insinuant que l'album était dans sa propre continuité. À l'époque de la création d'Elektra, Marvel avait pour grand patron éditorial Jim Shooter et le superviseur de *Daredevil* était Dennis O'Neil. Bien que Shooter soit célèbre pour quelques prises de bec avec des auteurs, il respectera la volonté de Miller. Mais en 1993, ni Shooter, ni O'Neil ne travaillent plus chez



EN HAUT : et si... Elektra n'était pas morte ? Une autre version des choses, également servie par Miller.

À GAUCHE ET CI-DESSOUS : dans *Elektra Assassin*, la jeune femme a des pouvoirs surnaturels. Mais les événements se passent au moins en partie dans la tête de l'agent du S.H.I.E.L.D. John Garrett.



Marvel. Et le régime en place, dirigé par Tom DeFalco, ne s'encombre pas de vieilles promesses. On programme donc le retour d'Elektra à partir de *Daredevil* #319 (août 1993), sans Miller... Ce qui est absolument idiot, car à l'époque ce dernier travaille toujours pour Marvel, sur la mini-série *The Man Without Fear*... où comment s'aliéner un auteur en vue. D'autant que les auteurs de *Daredevil*, D.G. Chichester et Scott McDaniel commencent par une idée à la Psylocke, qui satisferait tout le monde : La Main est de retour et, utilisant les capacités de "transfert mental", ses membres ont créé une sorte de clone mystique d'Elektra, Erynys



IN MANT : Elektra Lives Again : Matt Murdock est rongé par l'idée du retour d'Elektra, au point de la perdre à nouveau.

IN BAS À GAUCHE : le cortège des fausses Elektras : Nina (l'amie d'Elektra dans la série écrite par Peter Milligan) et Erynys (la "copie obscure" d'Elektra).



(habillée de noir). On pourrait s'arrêter là, avoir une nouvelle tueuse qui est Elektra sans l'être. Sauf que dans les épisodes suivants l'Elektra pure de Daredevil #190 refait surface pour défendre Daredevil. À partir de là, le divorce est consommé avec Miller. Bientôt, c'est la minisérie *Elektra: Roots of Evil* (elle y combat la nouvelle version de La Main). Puis, non contente de revenir régulièrement dans les pages de Daredevil, elle va aussi arriver dans les pages de Wolverine (tous les deux étant adversaires de la Main, c'est logique). Quelque part en cours de route, elle a fini par se corrompre à nouveau, à ré-endosser la couleur rouge et à redevenir la mercenaire que l'on connaissait en 1982, toute l'évolution initiée par Miller étant réduite à zéro. Perdu pour perdu, Marvel, qui entre dans une phase mouvementée, au bord du dépôt de bilan, va exploiter le filon. En 1996, Peter Milligan et Mike Deodato se voient confier le lancement d'une série mensuelle *Elektra* où l'on atteint le ridicule : Elektra s'y crée une nouvelle vie civile de... danseuse, liée à un spectacle de tragédie grecque (si elle avait été bretonne, est-ce qu'on l'aurait habillée en bigoudienne ?). La série sera emportée dans la débâcle financière et éditoriale de Marvel, non sans qu'une jeune protégée d'Elektra, Nina, soit à son tour devenue une tueuse, une "Elektra noire" (entre elle, Psylocke et Erynys, ça en fait du monde qui porte le même costume) que l'héroïne se promet de ramener dans le droit chemin.

mais dont on n'entendra plus parler. Intégrée à l'univers Marvel, Elektra semble réduite à ses relations avec des héros mâles. Après Daredevil et Wolverine, on la croise aussi en version alternative dans l'univers de *Mutant-X* où elle est baby-sitter (!) puis la maîtresse d'Alex Summers/Havok. Dans l'univers MC2, elle est la mère de Wild Thing, la fille de Wolverine ! Tout cela s'étant passé aux balbutiements des forums internet, la réaction publique générée par ces trahisons de Miller restera modeste comparée au lancement d'une nouvelle série mensuelle *Elektra* datée de septembre 2001, écrite par Brian Michael Bendis et dessinée par Chuck Austen (les deux auteurs envoyant de manière prémonitrice Elektra dans une version romancée de l'Irak). Cette fois le public réagira beaucoup plus, mais la porte est enfoncée depuis longtemps. Marvel enchaîne en créant aussi une Elektra dans l'univers *Ultimate*, conforme avec ce qu'on verra dans le film *Daredevil* de 2003 (et dans un film *Elektra* de sinistre mémoire en 2005). Autant dire que cela ne convaincra pas spécialement les fans qu'Elektra c'est bien lorsqu'elle évolue loin de Miller. 2005, pourtant, c'est

l'année de l'arc le plus ambitieux depuis que le personnage a quitté le giron de Miller : dans l'arc *Wolverine* "Agent of

S.H.I.E.L.D./Enemy of State, Elektra

et Wolverine (sous la houlette de Mark Millar et John Romita Jr.) sont à nouveau

pris dans les machinations de La Main. Elektra s'en sortira par le haut, en prenant les commandes

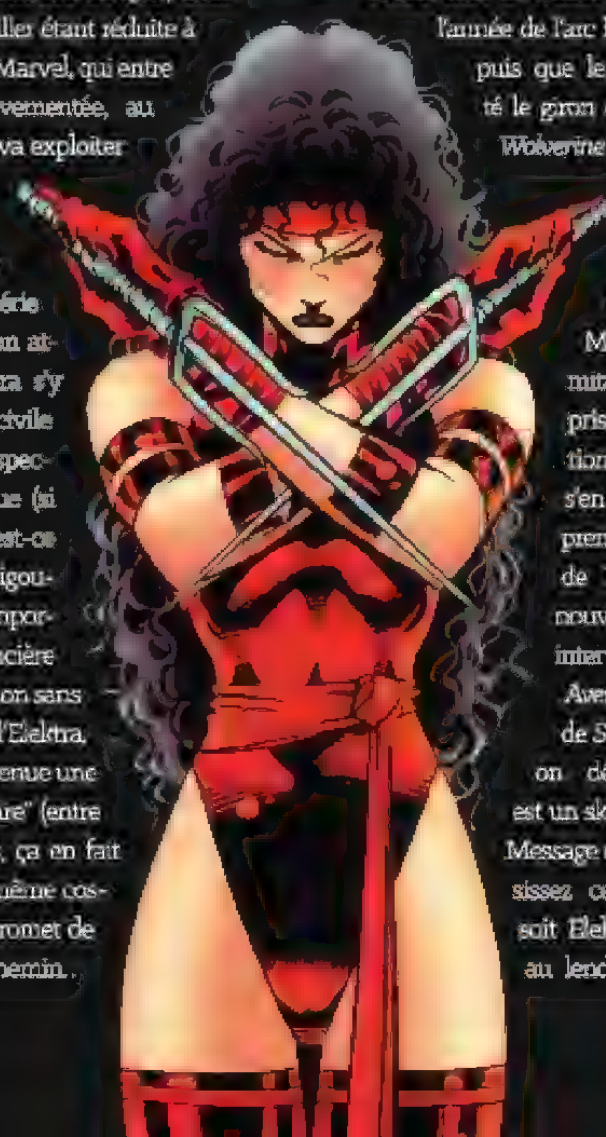
de La Main. Mais un nouveau rebondissement interviendra dans *New Avengers*, en préambule

de *Secret Invasion*, quand on découvrira qu'Elektra

est un skrull, une imposture...

Message direct aux fans : choisissez ce que vous voulez :

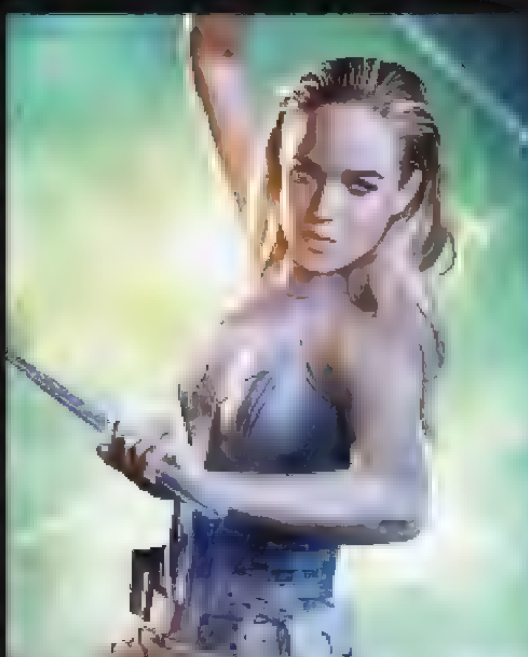
soit Elektra a été remplacée au lendemain de l'arc avec



Wolverine, soit tout simplement (la version officielle), le surnom représente l'Elektra que l'on a vue après Miller (une idée préconisée par Erik Larsen à Marvel, dès la fin des années 1990). Une remise à plat qui permettrait donc de satisfaire autant les punistes de Miller que ceux qui ont suivi les projets ultérieurs. Sauf que, bien sûr, la nature de la bête n'est pas d'en rester là, il faudra bien, au moins, une mini-série (*Dark Reign: Elektra*) pour faire le point sur les états d'âme d'Elektra après son enlèvement. Et une minisérie qui, bien sûr, n'est pas de Frank Miller... Au passage, Jeph Loeb s'en empare le temps de quelques épisodes de Hulk pour l'incorporer à Code Red, un groupe de mercenaires réunit par le Hulk Rouge. Andy Diggle va également l'utiliser dans ses épisodes de *Daredevil*, aux alentours de *Shadowland*. Du coup, la porte de sortie honorable pour Marvel est donc suivie d'un renouvellement de l'affront envers Miller...

NOUVELLES ROUTES

Et si la solution c'était de réinventer une Elektra que l'on pourrait confondre avec celle de Miller ? Garth Ennis et Steve Dillon le feront en 2011, dans la série *PunisherMAX*. En raison de ses ascendants asiatiques, le public a beaucoup parlé lors du recrutement d'Élodie Yung pour jouer Elektra dans la série TV de Netflix. Pourtant cela ne vient pas de nulle part dans les comics. Puisque *PunisherMAX* est dans sa propre continuité, les auteurs ont en effet remodelé leur Elektra comme une teneuse venue d'Asie. Non seulement elle deviendra la maîtresse du Punisher mais aussi celle de l'épouse du Caid. Du côté de la continuité classique, Marvel semble néanmoins comprendre qu'une partie du public potentiel se braque lors des tentatives de la réinjecter en solo. On va donc passer par une phase de ré-acclimatation dans le monde Marvel, en particulier à travers la nouvelle série *Thunderbolts* (2013), fortement inspirée par ce que Loeb avait fait avec *Code Red* : le Hulk Rouge réunit à nouveau une équipe, dans laquelle on retrouve Elektra et le Punisher. La série étant dessinée par Steve Dillon, la chose évoluera en une sorte de version hybride entre ce qu'on connaissait avant et ce qui s'est passé dans *PunisherMAX* : ici aussi l'Elektra classique et le Punisher finissent par tomber dans les bras l'un de l'autre, encore qu'il s'agisse clairement d'une relation chaudière et pas d'un amour éternel. Avec ce "sas", Marvel est suffisamment à l'aise pour tenter, au bout de



quelques mois, une nouvelle série *Elektra*. Écrit par W. Haden Blackman et surtout dessinée par Mike Del Mundo, le titre s'inscrit dans une démarche graphique qui, tour à tour, s'inscrit aussi dans la continuité visuelle d'*Elektra Assassin* mais permet aussi à Del Mundo d'expérimenter selon ses propres choix. Même si la série ne dure que 11 numéros (et donc bien moins que celle de Milligan), elle recueille un succès critique aux antipodes des

projets hors-Miller publiés jusqu'ici. À rien point douter, l'apparition récente d'Elektra dans le *Daredevil* de Netflix aura ranimé l'appétit de Marvel en la matière et il serait fort étonnant que l'éditeur reste des lustres sans trouver une utilisation au personnage. Cependant, telle qu'elle est écrite à l'écran, Elektra est très différente de ce que nous en disait Miller et elle termine non pas dans un happy end, en train de monter une montagne blanche, mais bien à la merci de La Main. Une partie de ses composants millerien (ou de ses racines empruntées à Eisner) a disparu. L'ironie dans l'histoire c'est que Marvel n'est pas le seul à copier Miller et qu'on retrouve ces éléments dans... les séries TV de CW/Warner. Créée dans *Arrow* (personnage inédit dans les comics), la sœur de Dinah Lance, ancien amour d'Oliver Queen, réapparaît après avoir été entraînée par la Ligue des Assassins, finit par mourir puis ressuscite, s'habillant désormais en blanc. On retrouve cette White Canary, au cycle calqué sur celui d'Elektra dans *Legends of Tomorrow*... Logique finalement, qu'une idée inspirée d'Eisner, puis enlevée à Miller, atterrisse ailleurs que chez Marvel.

Xavier Fournier



EN HAUT : Netflix a considérablement édulcoré l'histoire d'Elektra dans la série TV *Daredevil*. Mais il faut dire qu'avant, Warner a inventé de toutes pièces un personnage, White Canary, ancien amour d'Oliver Queen dans *Arrow*, qui imite largement la biographie d'Elektra.

CI-DESSOUS : Elektra dans *Wolverine: Enemy of the State*.

EN BAS : La version du personnage broyée dans *PunisherMAX*.



MAGNÉTO

STUART IMMONEN

L'

À

ART
L'IMPÉRATIF

STUART IMMONEN EST UNE RÉFÉRENCE POUR BEAUCOUP D'ARTISTES. APPLIQUÉ. PRÉCIS. BOSSEUR. AUSSI VERSATILE QUE PRODUCTIF, IL SAUTE DE PROJET EN PROJET DEPUIS PRÈS DE TRENTE ANS ET SE DÉFINIT COMME UN LABORIEUX. ENTRE DOUTES (SUR LUI-MÊME) ET AMOUR DU TRAVAIL BIEN FAIT, NOUS L'AVONS CUISINÉ SUR SES PROJETS PASSÉS ET PRÉSENTS, À COMMENCER PAR *EMPRESS*, QU'IL COPILOTE AVEC NOTRE RÉDACTEUR EN CHEF INVITÉ, MARK MILLAR.

Vous avez fait pas mal de comics de science-fiction ces dernières années, à commencer par *Star Wars* et, désormais *Empress*. Qu'est ce qui vous plaît dans ce genre-là ?

Je suis fan surtout de bonnes histoires, quel qu'en soit le genre. J'aime les westerns tout autant que la science-fiction. J'aime aussi les histoires romantiques, les comédies et les drames. Si l'histoire est intéressante, bien écrite et que les personnages sont bien développés et donnent envie de lire, je me fiche un peu du décor ou des costumes. Toute histoire qui vaut le coup d'être racontée peut être transposée d'un genre à un autre sans perdre ses qualités essentielles. Donc, pour moi, il n'y a rien qui m'attire et qui soit réellement spécifique à la science-fiction. *Blade Runner* est complètement différent de *Star Wars*, qui lui-même est très différent d'*Interstellar*. Mais j'aime les trois pour des raisons différentes.

Qu'est ce qui a été le plus fun et le plus compliqué pour vous à illustrer sur *Star Wars* ?

Paradoxalement, je crois que ce qui était le plus compliqué était aussi le plus fun ! Je parle des vaisseaux et des véhicules, des aliens, des environnements. Je savais que ma capacité à dessiner correctement les visages des acteurs était un gros point d'interrogation. Alors j'ai mis le paquet sur le reste pour qu'on ait bien l'impression d'être dans du *Star Wars* autant que possible.

C'est vrai que vous avez dessiné des tonnes de véhicules et appareils dans votre carrière. Vous les trouvez vraiment plus simple à illustrer que les humains ?

Rien n'est facile pour moi. Je suis du genre laborieux, même si cela ne se voit pas. Chaque jour est un combat sur ma planche à dessin. Parfois, je passe plus de temps à effacer qu'à dessiner ! Je ne sais pas si c'est parce que je me mets la pression au maximum tout en prenant de l'expérience, ou si j'ai atteint la limite de mon talent, quelle qu'en soit la mesure. Mais chaque page, chaque dessin est un dur labeur.

Vous étiez plus motivé par le fait de dessiner la princesse Leia ou Dark Vader ?

Motivé n'est pas le bon mot. J'étais plus concentré et déterminé à faire un bon travail. Cela dit, si je dois choisir, je prends Vader !

Diriez-vous qu'*Empress* est comme un nouveau *Star Wars* ou c'est complètement différent ?

Il n'y a et n'y aura jamais qu'un seul *Star Wars*. Donc, bien sûr, *Empress* est différent. En disant ça, je me rends bien compte que

depuis 1977, la science-fiction a, en quelque sorte, une dette envers la franchise [*Star Wars*]. Et mon travail n'y fait pas exception. L'histoire de Mark est aussi un drame familial se déroulant dans l'espace. Mais la ressemblance s'arrête là.

Pourquoi avoir accepté ce projet ? Pour travailler avec Mark Millar ?

Mark et moi-même voulions travailler ensemble sur quelque chose depuis près de vingt ans. Et ce n'est pas faute d'avoir essayé. Mais nos engagements et nos emplois du temps nous en ont toujours empêchés. Au début de l'année dernière, Mark est revenu vers moi avec le concept d'*Empress* et j'avais une ouverture. Marvel m'avait aussi fait une offre solide. Mais j'ai pu combiner les deux. Tout s'est déroulé sans accroc, comme on dit.

Généralement, vous changez un peu votre style de dessin d'un projet à l'autre. Quel est votre objectif, graphiquement, sur *Empress* ?

Après *Star Wars*, dans lequel j'ai essayé une sorte de style "naturel cartoony", j'étais plus intéressé par laisser la couleur dominer mes traits. Il y a très peu de "crosshatching" pour délimiter les ombres et les lumières, ni même de travail sur les textures ou de modelage. Ivo Svrcina a augmenté son niveau de colorisation, qui était déjà monumental, et il a donné tout son talent pour donner de la vie à mes contours. Et je crois que le produit fini est très différent de ce que les lecteurs ont l'habitude de voir de ma part, avec Wade

[Von Grawbadger, son encreur, NDLR].

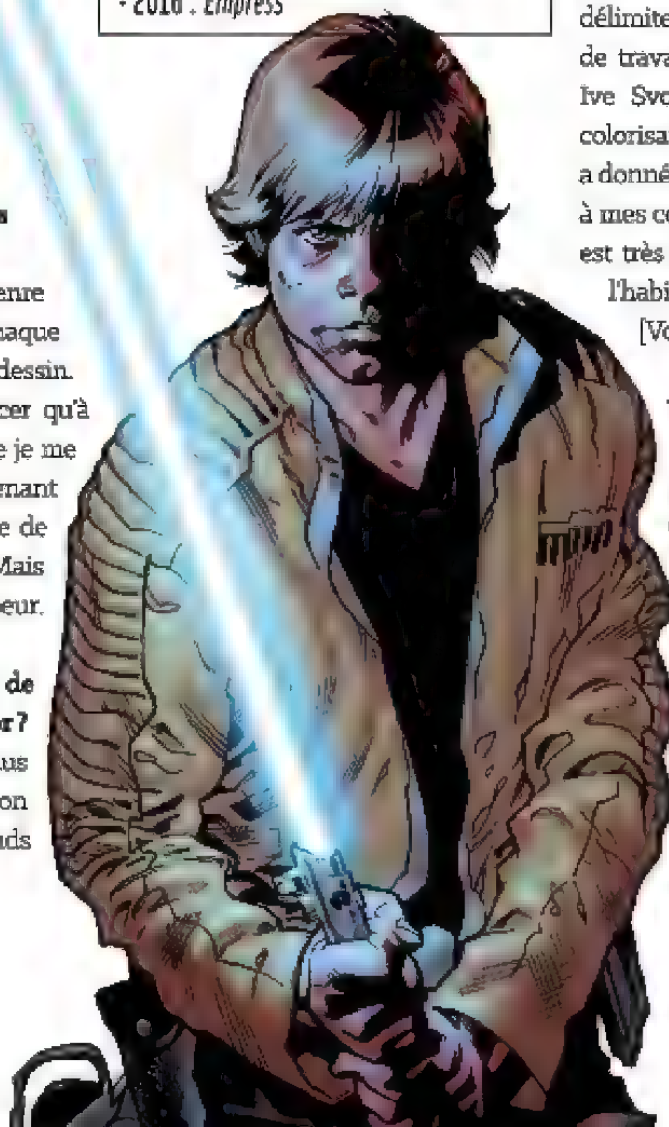
Vous sembliez vous avoir pris du recul en termes de projets creator-owned avant celui-ci...

C'est absolument faux. En fait, Kathryn, mon épouse, et moi-même avons lancé un roman pour AdHouse Books intitulé *Russian Olive to Red King*. Et c'est BAO Publishing qui le diffuse sur les marchés européens dès cette année. Avant ça, nous avions fait *Moving Pictures* en 2010 pour TopShelf qui a même été nommé

RE
RES
PÈ



- 2005 : *Ultimate X-Men* (Marvel)
- 2007 : *Never as Bad as You Think*
- 2015 : *All-New Captain America* (Marvel)
- 2015 : *Star Wars* (Marvel)
- 2016 : *Empress*



pour quelques awards et a été publié en italien, espagnol et français. En 2008, Boom! a publié *Never as Bad as you Think*, un autre album en creator-owned. Et il y a de nombreux autres projets de dimension plus modeste qui ont été publiés! Quelques-uns ont été compilés dans mon art-book *Centifolia*. En 28 ans dans les comics, je ne me souviens pas d'un moment où je n'ai pas fait de creator-owned! Je me suis d'ailleurs toujours arrangé pour que même pendant mes périodes d'exclusivité chez les grands éditeurs, je puisse continuer à les faire. C'est bien dommage que ces projets n'aient pas eu plus d'écho auprès des lecteurs.

Je ne voulais pas dire que vous n'aviez rien fait, au contraire nous avons couvert à l'occasion vos autres sorties (par exemple *Clair-Obscur*, en VF chez Vent d'Ouest), je parlais bien de perception.

Ne vous excusez pas, je n'ai pas été offensé. En fait, c'est même une excellente question qui m'a permis de donner une réponse honnête et passionnée. Le type ou genre de travail voire, le format... Tout cela ne fait aucune différence à mon niveau et cela ne joue surtout pas sur ma motivation. 200 planches d'*Empress*, c'est aussi important pour moi que 200 planches de *Russian Olive*.

Dans *Empress*, un personnage, Dane, vous ressemble physiquement. Est-ce une private joke entre Mark et vous? Est-ce inconscient? Ou juste plus simple, vu que vous avez le modèle sous la main?

Vous parlez de blague, mais c'est en partie vrai. J'utilise souvent ma propre personne comme modèle, quel que soit le personnage que je dessine. Mais le look de Dane a été développé principalement en réaction à la tendance actuelle, les hispters à barbe qui portent des pantalons cargo, enfin vous voyez le tableau. Mark n'était pas chaud au début, mais je l'ai convaincu.

Arrêtons-nous un instant sur l'héroïne d'*Empress*. Est-ce qu'en la désignant vous aviez en tête le personnage de Karnilla dans les épisodes de *Thor* de Walt Simonson?



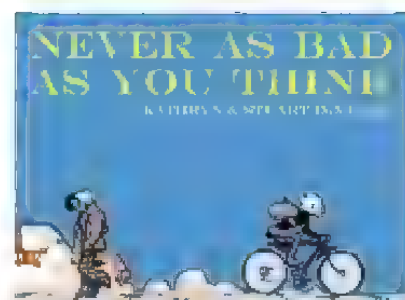
Non, pas du tout. Je n'ai d'ailleurs pas dû regarder le *Thor* de Walt depuis au moins trente ans! Et je suis en train de regarder à quoi elle ressemble au moment où je vous parle pour pouvoir répondre à la question! C'était peut-être inconscient. Certaines images nous restent gravées dans le cerveau quelque part... Malgré cela, Mark avait demandé un costume d'inspiration royale. Quelque chose qui soit niché entre l'heroic fantasy et la science-fiction. Pour mon inspiration initiale, j'ai plutôt cherché du côté des créateurs de mode comme Jean Paul Gaultier et Balenciaga plutôt que de celui de mes petits camarades créateurs de comics.

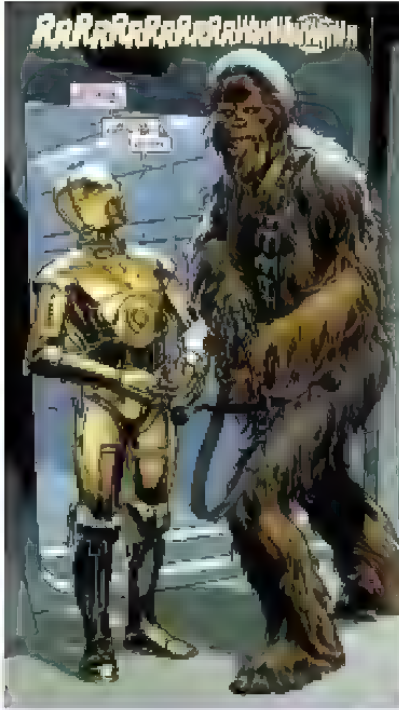
Les projets de Mark Millar misent dès le départ sur un développement à l'écran, souvent même avant la sortie du numéro 1. Est-ce qu'en réalisant les designs des personnages vous aviez déjà en tête une liste d'acteurs possible pour interpréter les personnages? Est-ce que plus généralement, avoir cette information et penser en termes d'adaptation, a changé votre approche de la série?

Eh bien, Mark a clairement un succès remarquable avec son

O-DESSUS : *Empress*, science-fiction baroque et dinosaures au programme, avec même l'un des héros qui a des petits airs de Stuart.

O-DESSOUS : la production indie de l'artiste, innovante mais souvent publiée loin du regard du grand public.

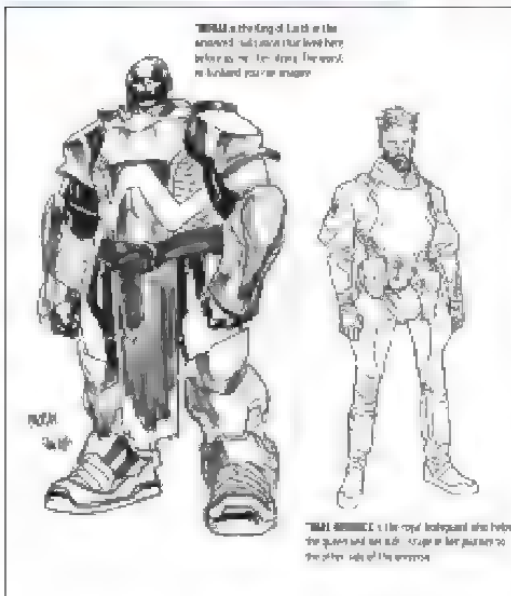




EN HAUT : les héros de Star Wars s'épanouissent sous le style Immonen

CI-DESSOUS : *Clair-Obscur*, paru chez nous chez Vent d'Ouest

EN BAS : croquis préliminaires pour la série *Empress*.



travail et il a la capacité de le vendre sur d'autres supports que les seuls comics. Bien sûr, je me doutais qu'il y avait une possibilité de film avant de commencer à bosser. Mais je deviendrais dingue si je devais commencer à me préoccuper de comment les costumes et les accessoires vont être adaptés à l'écran. Créer des comics est suffisamment difficile comme ça. Ma seule préoccupation était que les designs rendent bien sur la page. Ça vaut aussi pour les acteurs. Je ne dessinerais jamais un acteur sans son accord écrit, bien que je sois conscient que dans notre industrie, certains prennent la chose un peu plus à la légère. Je suis soit vieux jeu, soit respectueux. Je laisse aux autres le soin d'apprécier.

Diriez-vous que *Flash Gordon* a eu une influence sur vous ou *Empress* ?

Non, pas vraiment.

La dernière fois que nous avons parlé, vous sortiez de collaborations avec Bendis et Vaughan sur *Ultimate X-Men* et *Ultimate Spider-Man*. Quels souvenirs gardez-vous de ces deux séries et à quel point les méthodes des deux scénaristes sont-elles différentes ?

Ça me paraît tellement lointain ces séries-là... Mais je dois dire que les deux projets ont été des expériences vraiment positives. D'habitude, je ne communique pas directement avec les scénaristes. Je passe par l'éditeur plutôt. Alors forcément, pour moi, les différences entre les auteurs sont parfois minimes. Je reçois les scripts par e-mail. Je

dessine les pages et

il y a des commen-

taires qui reviennent. Il y en a eu assez peu sur *Ultimate Spider-Man* et *Ultimate X-Men*. Je suppose donc que j'ai fait quelque chose de pas mal.

Il y a une grosse polémique en ce moment autour de *Batman v Superman* et particulièrement ce dernier depuis le film *Man of Steel*. Vous qui avez travaillé un certain temps sur l'homme d'acier, avez-vous vu ces films ? Est-ce qu'à votre avis les créateurs de ces longs-métrages traitent *Superman* correctement ?

"J'essaie plutôt d'adhérer à la philosophie bouddhiste."

Je ne sais pas trop. Je n'ai pas vu beaucoup de films de super-héros. On va dire que je ne suis pas vraiment la cible de ce genre de films.

Est-ce que vous croyez que les comics vont rester un vecteur culturel d'importance dans le futur ?

Je ne saurais vous dire. Tant qu'il y a de bonnes histoires à raconter, si les créateurs continuent de repousser

leurs propres limites, s'ils expérimentent, s'ils explorent tout ce qu'il est encore possible de faire à l'intérieur des comics, il n'y a aucune raison pour laquelle ça ne continuerait pas, quel que soit le devenir du format ou du support.

Quel est le projet qui vous a rendu le plus fier jusqu'ici ?

C'est une question à laquelle il m'est très difficile de répondre. Une fois qu'un comic-book est publié... En fait, quand j'ai terminé ma portion dudit comic-book... j'ai tendance à ne pas regarder en arrière. À ne plus jeter un oeil dessus car je me connais, je ne verrais que

les défauts. Les choses que, par manque de temps ou de compétences, je n'ai pas réalisées suffisamment bien. Ce qui sous-entend que je n'y ai pas consacré le maximum d'effort. Je travaille et je retravaille et je retravaille encore mes dessins toute la journée, chaque jour. Et quand ce boulot est terminé, je n'ai aucun désir de me pencher dessus de nouveau. J'essaie plutôt d'adhérer à la philosophie bouddhiste et de me libérer de mes attaches. Comme ça, je peux dépenser mon énergie à penser à mon prochain projet plutôt qu'à celui qui vient de s'achever. Ça me permet aussi de voir ce que je peux améliorer.

Propos recueillis par Lise Benkemoun



FOX-BOY

LE ROMAN DE RENARD ?

QU'ON SE LE DISE ! FOX BOY, LE SUPER-HÉROS BRETON DE LAURENT LEFEUVRE, EST DE RETOUR CHEZ DELCOURT POUR UN SECOND TOME. SI L'HUMOUR N'EST N'EN EST PAS ABSENT, NE VOUS Y TROMPEZ PAS. IL S'AGIT BIEN, À NOUVEAU, D'UNE VÉRITABLE DÉCLARATION D'AMOUR AUX SUPER-HÉROS, AUX COMICS US OU À LA BANDE DESSINÉE POPULAIRE SIGNÉ PAR UN FIN CONNAISSEUR DU GENRE QUI CONJUGUE FACILEMENT SUPERMATOU ET BERNI WRIGHTSON.

Le scénariste/dessinateur Laurent Lefevre marche à la "Wonder" ! Non, pas la marque de pile mais bien "wonder" comme une vraie capacité d'émerveillement gardée intacte au fil des projets. Émerveillement, cela ne veut pas dire naïf mais, dans le cas présent, une soif d'explorer plus avant un certain univers. Un an et demi après la parution de son premier tome, où il racontait les origines de son "enfant renard" (qui avait démarré auparavant sous le nom de "Paotr Louarn") mais aussi une véritable tragédie (le personnage était mis en position d'échec, n'arrivant pas à sauver quelqu'un) l'auteur revient avec un nouveau chapitre : "Ce que j'aime bien dans les suites, c'est quand elles sont très différentes du premier volume. C'est un peu comme pour Terminator 2, qui s'appuie sur ce qui s'est passé dans le premier sans le subir. Pour moi un premier album d'une saga, c'est "on a un coffre à jouer, on l'ouvre" tandis qu'à partir du deux on multiplie les possibilités. Avec ce deuxième album j'appuie sur les caractéristiques de Fox Boy. "Premièrement c'est un héros breton, donc j'en profite pour l'envoyer encore plus loin dans les régions... il va aussi bien en montagne qu'au fin fond de l'Auvergne mais aussi dans les profondeurs de la Bretagne, où j'installe une sorte de ~~crise~~ crise de l'univers partagés qui déboulent chez nous". Car la chose à comprendre, c'est que le côté breton de Fox Boy n'est pas chauvin, n'est pas dans la revendication mais bien construit sur "Et pourquoi pas chez

nous ?" qui permet de réexaminer certaines choses du genre super-héroïque qu'on ne questionne plus tellement on les associe à une New York fantasmée. "Je ne veux pas que le lecteur achète l'album parce que c'est français ou parce que c'est sympathique mais qu'il se dise que ce n'est pas plus mauvais que certaines choses qu'il peut trouver par ailleurs et qu'en plus c'est un univers neuf. Il n'y a pas trente albums à acheter pour rentrer dedans."

CRISES INFINIES

Univers, Crises et terres multiples ? Le lecteur habitué de Lefevre reconnaîtra au passage quelques personnages rattachés aux éditions ROA, catalogue imaginaire qu'il avait dressé dans un ouvrage précédent. "Mais il y a aussi des surprises pour les fans de Marvel et DC" prévient l'auteur. Et il est vrai que les lecteurs de comics, en feuilletant l'album, risquent de reconnaître certains figurants. Cette fois, il est passé à la taille au dessus, avec 112 planches produites en l'espace de quelques mois. Laurent l'explique volontiers. Pour lui, l'esprit des comics il est aussi dans des contingences d'espace et de vitesse de travail.

C'est s'imposer un rythme tendu, battre le fer tandis qu'il est chaud : "cette urgence force à trouver des solutions, à opter pour des techniques". On n'est pas dans la sinécure : "Je voulais être certain que je pourrais tout raconter, aller au bout de ce que j'ai entamé avec les aventures de Tom et William, publiées il y a six ans maintenant, que j'ai poursuivi en imaginant les éditions ROA, auxquelles je faisais des allusions dans le premier Fox Boy. C'est-à-dire que Fox Boy II est la réunion, le tronc commun entre les quatre derniers projets que j'ai publiés. Les personnages, les thématiques... Je ne voulais surtout pas d'une sauce que l'on déverserait à l'infini comme un capital sur lequel on voudrait tenir pendant plein d'albums. S'il ne devait y avoir plus jamais le moindre autre album de Fox Boy, je saurais que j'ai été au bout de ce que je mets en place depuis 2010". Qu'on se rassure. S'il



vaut mieux avoir lu Fox Boy 1 avant d'attaquer le deuxième (le cas échéant procurer-vous les deux, c'est aussi simple que ça), il ne faut pas connaître le détail de la bibliographie passée de l'auteur pour saisir le sens des histoires, assez facilement abordables. Au-delà des références isolées, Lefeuve garde sa dimension personnelle, parfois même onirique (comme les apparitions vues dans les premières pages de ce deuxième tome). Les univers c'est bien, les personnages qui grandissent, c'est mieux. Et là l'auteur a une comparaison toute trouvée : "Je joue un peu à Harry Potter, je fais en sorte de dater les choses. Le dernier chapitre du premier tome se déroulait en juillet 2014, avec une parution de l'album en septembre, c'est-à-dire trois mois après. On pouvait suivre au plus près des petites allusions à des événements réels. Là je continue. Il y a deux aventures dans le volume, séparées de six mois. La première se passe en février 2015, où on peut voir fleurir des petits "Je suis Charlie" sur les vitrines des magasins. La deuxième se déroule en juin 2016, mon héros a vieilli. Là où nous en sommes je lui donne 19 ans. J'ai une chronologie façon Hellboy, je lui ai même décrété une date de naissance, le 4 mai 1996. Il arrive à 20 ans. Si je continue, fatalement, il va avancer dans les études, la recherche d'emploi, peut-être la précarité. Ce qui m'intéresse chez Harry Potter, c'est qu'il vieillit en même temps que ses lecteurs, d'où cette urgence chez moi d'aller vite dans les albums pour que Fox Boy avance à la même allure. Parce que je ne veux pas mûcher avec ça. Très vite, d'ailleurs, le nom de Fox Boy va devenir obsolète". D'ailleurs le nouvel album y fait allusion avec l'apparition d'un BD dans la BD qui a un même titre.

RECONSTRUCTION

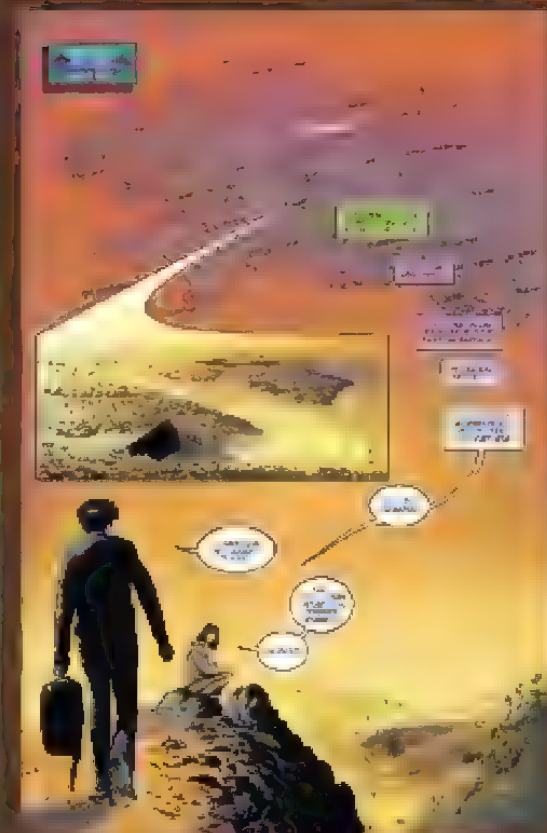
La perspective est intéressante puisqu'elle guide d'ores et déjà les décisions du scénariste dans sa production actuelle. Mais la ligne d'horizon est pour demain. Pour l'heure, Pol, alias Fox Boy, doit arriver à se reconstruire, à se changer les idées en changeant d'atmosphère. Le héros, sans surprise, ressemble à l'auteur. Il y a cette même curiosité, cette capacité d'émerveillement citée précédemment. Ce qui fait que le personnage ne réagit pas selon une tonalité lambda. Il y a l'envie



d'aller vers l'autre, de comprendre son périmètre. Quand Fox Boy en civil s'aventure en Auvergne et qu'il y croise un autochtone pas franchement accueillant, sa réaction est de rechercher le dialogue en proposant le verre de l'amitié. "C'est un personnage qui traverse une résilience, une phase de reconstruction après les événements qui l'ont marqué dans le premier album. Pour moi, il ne

pouvait pas reprendre son costume comme ça, en claquant des doigts. Il fallait six mois et cette aventure pour le ramener, le faire mûrir". C'est-à-dire que le Fox Boy fonctionne selon une logique feuilletonnesque mais pas selon les règles classiques de la série qui, en général, ne manquent pas de ramener un personnage à son point d'ancrage. D'une certaine manière Lefeuve écrit son Pol comme Kirkman écrit son Rick dans *Walking Dead* (bien que dans un tout autre contexte). La démarche n'est pas simplement manichéenne mais

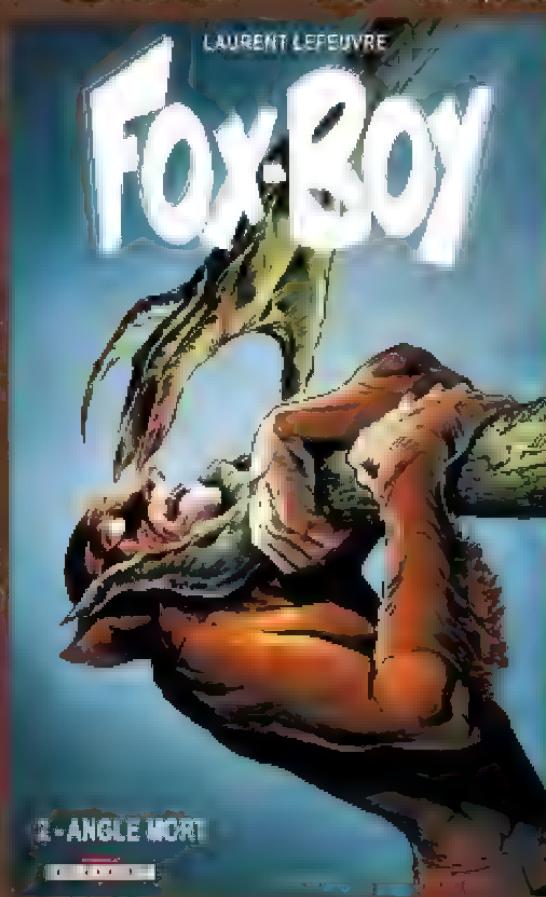
que les amateurs d'action se rassurent, il y a quand même les poncifs du genre. Quand un Fox Boy s'aventure dans la forêt c'est, peut-être, pour tomber sur un loup-garou, occasion pour faire un clin d'œil aux cadrages et aux ambiances d'EC



Comics, aux créatures voûtées et à contre-jour qu'on croirait échappées d'un magazine Warren. Pour ce qui est de la deuxième aventure, *Angle Mort*, qui donne son titre à l'album, on est dans la bataille dès les premières pages, avec des enjeux spectaculaires.

Au final, Fox Boy "version 2.0" fonctionne avec le même moteur que le cru 2014. C'est-à-dire qu'au-delà de savoir s'il s'agit d'un super-héros pur jus, de définir ou pas son appartenance régionale, c'est avant tout un personnage qui a de la texture, avec des récits qui privilégient l'ambiance et le cadre. Les dernières pages laissent d'ailleurs assez de place pour des bonus où l'artiste explique ses allusions graphiques à des maîtres tels que Will Eisner. Laurent Lefeuve, qui se reconnaît sans peine grand admirateur de l'époque glorieuse des *X-Men* de Chris Claremont, rajoute tout à la fois de la densité et de la finesse à son propos, pour "planter des choses" façon Claremont pour y revenir, un jour sans doute. "Je n'offre jamais sans raison", ponctue Laurent Lefeuve dans ces pages supplémentaires. A priori ses lecteurs ne manqueront pas de raison de le remercier.

X.F.



IMAGINARIUM

Dans la tête des artistes



MIKE MIGNOLA *TREMPEZ, CECI EST MON ENCRE !*

SI, LORS DE SON RETOUR ATTENDU AU DESSIN SUR SON PERSONNAGE EMBLÉMATIQUE, IL FUT COMME TOUJOURS SALUÉ PAR SES COLLÈGUES ADMIRATIFS ET PAR LES CRITIQUES ENTHOUSIASTES POUR SON ÉPURE, SON HELLBOY IN HELL FUT EN REVANCHE CLIVANT AU SEIN DE SON LECTORAT, ET, ICI ET LÀ, LE MOT "BÂCLÉ" REBONDISSAIT DE FORUM EN FORUM. ALORS, MIGNOLA, NÉGLIGEANT OU EXIGEANT ?

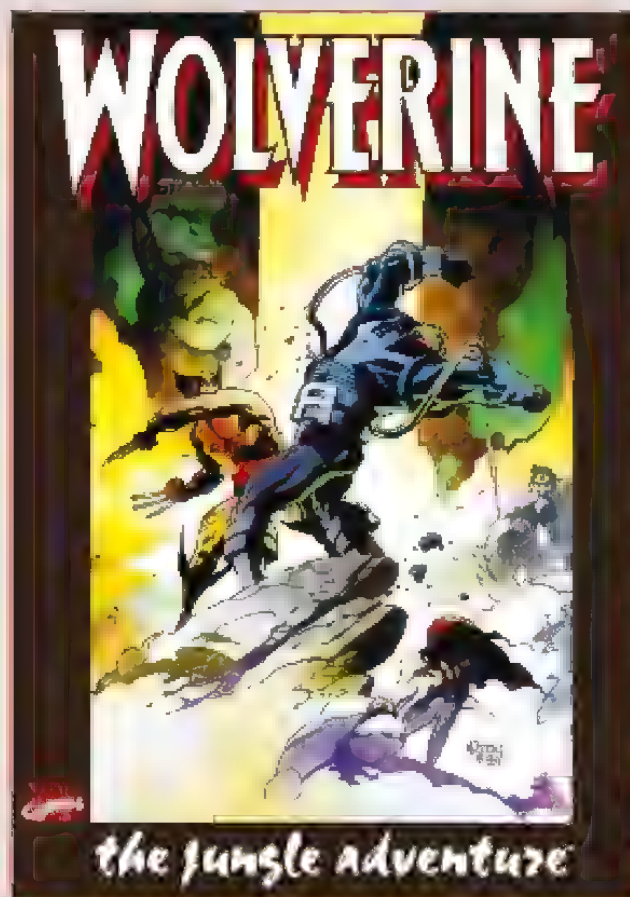


C'est un peu le même type de critique que certains fans du Moebius de la première heure – émerveillés par le modelé charnel aux petites hachures de Arzach ou par les trames sculptées lorgnant vers la gravure des Yeux du Chat – adressèrent à l'artiste lorsqu'il entama dans *L'Incal* une épure qu'il porta à son paroxysme dans *Le Monde d'Edena*. "Je ne demande pas au lecteur de s'exciter sur des stimulations très fortes; je lui propose des stimulations faibles – de la BD homéopathique, si je puis dire ! – et s'il accepte de jouer ce jeu-là, il trouvera un plaisir subtil, s'ouvrira à de nouvelles sensations de plus en plus fines.", répondait Jean Giraud à ces mêmes fans dans *Docteur Moebius et Mister Gir*, entretiens avec Jean Giraud (Numa Sadoul, Casterman). Est-ce de ce processus qu'il s'agit dans la schématisation frappante de l'album du retour de Mignola ? Tout comme



Moebius, Mignola, à ses débuts, était très loin de cette sorte de ligne claire dont il est question aujourd'hui. Encreur remarqué au départ, Mike, lorsqu'il se mettra au dessin, aura tôt fait de reprendre le pinceau et l'encrier pour, à l'instar des dessinateurs européens qu'il admire, s'encreur lui-même à nouveau. Et deux influences assumées (et manifestes) se dégagent rapidement de son tra-

vail. Celle de Jack Kirby et celle de Frank Frazetta – deux artistes qui n'étaient pas connus pour les cernés simplificateurs à la Hergé. Du premier, Mignola intégrera la représentation de l'énergie (les célèbres ronds noirs du "King"), ainsi que quelques codes robotisant les monstres massifs et simiesques. Du second, Mike assimilera les anatomies aux muscles saillants et primitifs mais aussi – ce sera moins souligné –,



LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

WOLVERINE, JUNGLE SAGA

Dans cette couverture entièrement réalisée par Mignola (les planches intérieures étant encrées par Bob Wiacek et colorées par Mark Chiarello), on perçoit fortement les deux influences majeures (et revendiquées) de l'artiste : Frank Frazetta et Jack Kirby. Un héros sauvage affrontant un monstre simiesque. Un tyrannosaure en arrière-plan (en haut à gauche du cadre), faisant contraste avec un personnage féminin aux formes voluptueuses et galbées au premier plan (en bas à droite du cadre), deux zones d'ombre entourant une lumière centrale aveuglante (caractéristique que Mignola et Frazetta partagent avec le peintre baroque du clair-obscur, Rembrandt), le combo motifs/composition est nettement frazettien. La robotisation du monstre, elle, est toute Kirby-enne. L'éclairage en contre autorise de vastes zones d'ombre qui se fondent les unes dans les autres, mais des hachures moebusiennes, en bordure des aplats de noir, viennent initier le modelé des musculatures et chaque élément du dessin est explicitement figuratif.

[illegible]

dans la quasi-totalité des cou-
 la. Ces éléments, Mike
 der tout du long, jusque
 actuelle. Mais, tout en
 tiste va petit à petit
 tour qui, lui, rappel-
 Mais au fait, c'est
 ne claire ?

DE CTHULHU
 nelle des lignes claires,
 caractérise par un cerné
 lentement contrô-
 pas la
 nateur
 ait jeté
 quin par
 a-tique

WHO'S WHO

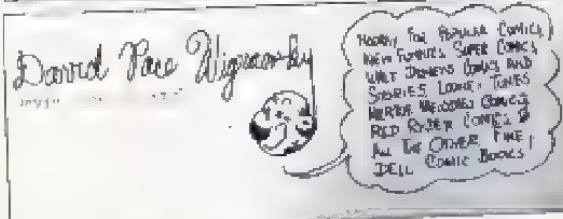
Peu connus du grand public, ils sont néanmoins des incontournables de la BD américaine...

DAVID PA

DANS L'APRÈS-GUERRE, LES COMICS DEVINRENT LA CIBLE DE NOMBREUSES CRITIQUES FABRIQUÉES DE TOUTES PIÈCES PAR LA BIEN-PENSANCE DE L'ÉPOQUE. AH! SI LES LECTEURS DE COMICS AVAIENT PU PARLER, DÉFENDRE LEUR HOBBY! MAIS JUSTEMENT... TOUT LE MONDE (OU PRESQUE) A OUBLIÉ LE FAN QUI A MENÉ LA CONTRE-ATTAQUE CONTRE WERTHAM ET LES AUTRES CENSEURS.

Quand on est fan de comics et que l'on entend parler pour la première fois de Fredric Wertham (figure de proue d'une croisade contre les comics dans les années 1940-1950), on enrage : le bonhomme s'était mis en tête de démontrer que les comics poussaient à la criminalité, transformaient leurs jeunes lecteurs en détraqués. Son CV de psychiatre lui permettait de jouer l'argument d'autorité, de paniquer les associations parentales et certaines structures gouvernementales, le tout contribuant dans le milieu des années 1950 à l'instauration du Comics Code, muselant les BD pendant de nombreuses années. On aimerait bien l'avoir en face, le Wertham, histoire de lui demander, en des termes plus ou moins élégants, de la fermer sur-le-champ, de démontrer ses arguments fallacieux. Ce qu'on sait rarement, c'est qu'un jeune fan, David Pace Wigransky, s'en est chargé à l'époque, s'assurant rapidement le soutien de nombreux créateurs. La croisade de Fredric Wertham prit un coup d'accélérateur en mai 1948, avec la publication (dans la revue *Saturday Review*) d'un article intitulé "The Comics... very funny!", titre ironique puisqu'il s'emploie, au contraire, à expliquer que les comics n'ont rien de drôle, qu'on y enseigne le meurtre et la dépravation. C'est cet article qui formera plus tard la base du célèbre livre *Seduction of the Innocent*, livre où Wertham mènera une charge frontale contre les comics. Dans l'article comme dans le livre, il explique s'appuyer sur des interrogatoires de jeunes délinquants, poussés au crime par la BD. Une bonne partie des lecteurs de comics connaissent Wertham et ses arguments bidonnés (des études récentes montrent que Wertham inventait des réponses de délinquants fictifs, pour mieux servir son discours). Ce que l'on sait moins, en général, c'est que la contre-offensive ne tarda pas. En juillet 1948, toujours dans *Saturday Review*, une partie du courrier des lecteurs est édifiante. Des bonnes sœurs et des parents terrifiés écrivent de courts messages pour expliquer que Wertham leur a ouvert les yeux sur ces BD démoniaques. Mais le rédacteur

décide de mettre en évidence une longue lettre argumentée, un véritable article et contre-réquisitoire intitulé "Cain date d'avant les comics", où le correspondant, David Pace Wigransky, s'attaque à l'argumentation de Wertham en expliquant que des millions de jeunes lisent des comics sans devenir fous tandis qu'inversement le crime n'a pas attendu l'invention de la BD pour sévir. Pace



et réitère ses propos. Il ne fait pourtant pas que des convaincus. Les partisans de Wertham eux-mêmes se précipiteront, les mois suivants, dans le courrier du *Saturday Review*, pour crier au loup. Non seulement il leur semble bizarre qu'un enfant de 14 ans puisse tenir un discours si bien construit, de plus, puisqu'il se revendique comme grand lecteur de comics, son vocabulaire devrait être bien plus pauvre. Pour eux, c'est sûr, c'est truqué (comprenez par-là que David Pace Wigransky serait l'avatar d'un adulte, sans doute un professionnel des comics tentant de sauver son commerce). Le jeune David (de son vrai nom Sidney David Wigransky Jr.) existe pourtant bel et bien. Et le journal vérifiera même auprès de son école que l'enfant est connu pour écrire de cette manière.

PACE WIGRANSKY

DÉFENSEUR DES COMICS

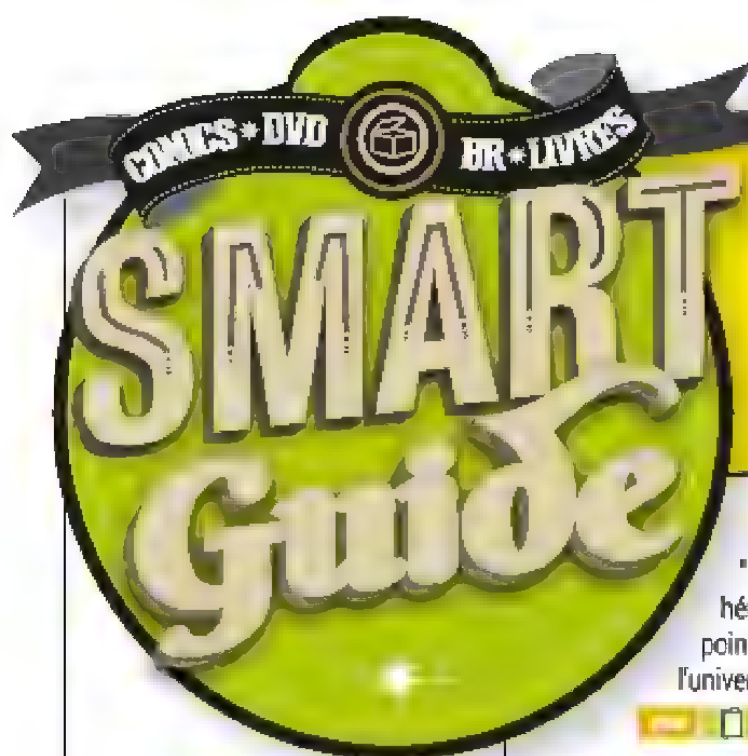


À gauche : la BD anti-Wertham de David, récemment redécouverte. Au centre : *Raising Hell*, un livre illustré par ses soins. À droite, enfin, une planche de Joe Simon et Jack Kirby, avec une dédicace le remerciant pour son action.

À l'époque, les apparitions médiatiques de David ne passent pas inaperçues dans le milieu des comics. Stan Lee le mentionne (lui et son article) et reprend une partie de son argumentaire dans un éditorial de 1949, comme une preuve que les comics ne fabriquent pas des illettrés (et que Wertham divague). Des créateurs, reconnaissants, lui offrent des originaux. Ainsi Joe Simon et Jack Kirby lui envoient le dessin de la couverture d'*Headline #25* (un "crime comic" comme Wertham les détestait) avec la mention "meilleur vœux et bonne chance !" Car David ne fait pas que collectionner les comics. Il recherche également des planches originales (peu de gens le font à l'époque) et passe même des annonces dans la presse à travers tous les États-Unis pour tenter d'en récupérer. David entretient aussi une correspondance avec le dessinateur Milton Caniff (Terry et les Pirates). Avec ce débouché incroyable, récemment redécouvert par Carol Tilley, une universitaire américaine spécialiste de Wertham : dessinateur doué, David expédie à Caniff 27 pages d'une BD titrée *Uncanny Adventures of (I Hate) Dr. Wertham*, une sorte de caricature underground avant l'heure dans lequel Wigransky se paie la tête du psychiatre. Visiblement surdoué, il a en apparence tout pour devenir auteur de comics un jour, si ce n'est qu'on devine une réalité familiale compliquée. Sidney David Wigransky Jr est descendant d'un côté (paternel) d'une famille juive d'origine lituanienne. De l'autre, sa mère appartient à une vieille lignée anglaise, les Pace. Il semble que l'adolescent ait pris ses distances avec son père, d'où le refus d'utiliser le même prénom et le rajout du nom de jeune fille de sa mère. Néanmoins, quand le père décède en 1955, on comprendra que la réalité rattrape Sydney/David et qu'il lui faut penser à une carrière moins incertaine que le dessin. Il utilisera comme nom de plume "Dave Jay" et rédigera plusieurs livres sur des chanteurs, écrira des

dizaines de chansons. Ce changement de nom fait que les spécialistes des comics, cherchant un David Pace Wigransky, perdent souvent sa trace. Ses anciens camarades d'école se souviennent de lui sous le nom de Beer Dave ("Dave la Bière") car il se promenait dans une étrange dégaine, digne du rocker Gene Vincent : portant le blouson noir mais n'ayant pas les moyens de s'acheter des bijoux pour aller avec, il l'avait décoré avec... des décapsuleurs de bière. Ce serait anecdotique si, en 1963, "Dave Jay" n'avait pas publié un livre semi-autobiographique, *Raising Hell*, illustré par ses soins, qui s'intéresse à la délinquance juvénile et dont l'un des héros est un certain "Beer Dave". Et les comics ? On retrouve encore quelques traces de lui dans le milieu, au début des années 1960. Mais il approche de la trentaine et il est "trop vieux" pour la nouvelle génération de fans. Aussi, on trouve de vagues allusions dans des fanzines comme *Xero* (1962) à un fabuleux collectionneur du côté de Washington, un monsieur David Wigransky qui a pratiquement tout depuis 1939 et qui est en contact direct avec une partie des pionniers, sans que les nouveaux fans comprennent pourquoi. Et son livre sur les comics ? On ne le verra jamais : David Pace Wigransky meurt soudainement en 1969 (selon les sources il est emporté par un cancer foudroyant, d'autres parlent d'un AVC). Il n'a que 36 ans, n'est pas devenu auteur de comics. En collectionnant les planches, il en aura sauvé quelques-unes, réintroduites ensuite sur le marché. Peut-être que son combat n'a pas changé le cours des choses mais il avait raison. Ce ne sont pas les fans de comics qui avaient déclaré la guerre. Mais ce sont bien eux qui, au final, ont gagné. Quelque part, David Pace Wigransky aura dit "merde" à Wertham, de notre part à tous !

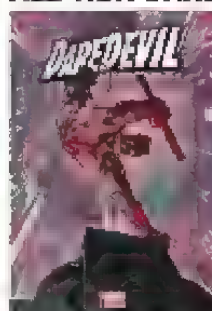
X.F.



Dans la jungle des sorties comics, il faut s'y retrouver. Périodiques dans les kiosques, albums en librairies mais aussi, éventuellement, les sorties DVD/Blu-ray, livres, ou sorties, les voici réunis sous des pôles thématiques ou mouvances. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

SUPER-HÉROS

100 % MARVEL : ALL-NEW DAREDEVIL - T4



Mark Waid et Chris Samnee achèvent leur run sur Daredevil en menaçant de tout faire exploser. Matt Murdock semble

devenu un fanfaron qui ne cache plus et adopte un look radicalement différent. Mais dans l'ombre les ennemis de Daredevil sont bien décidés à lui faire payer la note, en s'attaquant à ses rares ennemis. Daredevil peut-il venir à bout de la menace à ors que le Suiare, justicier dément, continue de lui compliquer la tâche ? Un point culminant et une fin satisfaisante pour le DD de Waid.

13 € AVRIL

100% MARVEL : CAPTAIN AMERICA - BLANC

Enfin : la série *Captain America. White* de Jeph Loeb et Tim Sale (dont le #0 avait été publié il y a des années dans *Comic Box* #57) est terminée et publiée dans son intégralité. Les deux auteurs dressent le portrait d'un Steve Rogers mélancolique, se souvenant de ses débuts, de sa première rencontre avec Bucky... Un récit autonome qui n'exige pas de connaître la continuité sur le bout des doigts et qui dresse un portrait



100% MARVEL : MISS MARVEL - TOME 3



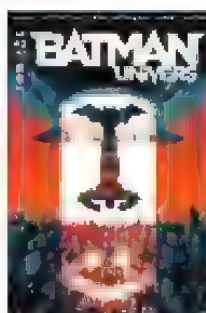
Comme beaucoup de ses confrères de chez Marvel, Miss Marvel est confrontée à la probable destruction de l'univers.

Et comme si elle n'avait pas déjà sa dose d'ennuis, Kamala croise aussi le chemin du dieu des embrouilles, Loki lui-même. En prime Miss Marvel doit sauver son frère. Heureusement elle peut aussi compter sur l'aide de son idole, Carol Danvers, alias Captain Marvel. Ce troisième tome réunit les huit derniers numéros de la série initiale consacrée à la jeune héroïne.

18 € AVRIL

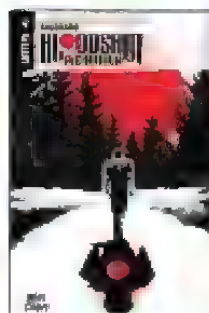
BATMAN UNIVERSES #2

Jim Gordon est le nouveau Batman de Gotham, avec un équipement de pointe. De quoi faire râler les puristes ? Pour le coup Scott Snyder et Greg Capullo sont comme libérés d'un poids, avec un personnage moins attendu, plus faillible. Le rythme des épisodes y gagne. Autre point fort de la revue, *Robin Son of Batman*, par Patrick Gleason, avec un Damian Wayne livré à lui-même et donc sans personne pour le freiner. Batgirl continue ses nouvelles aventures à la Fantômette et Dick Grayson tombe sur... Luthor.



5,50 € AVRIL

BLOODSHOT REBORN - T1



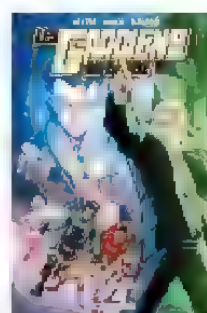
Avant, Bloodshot avait des pouvoirs de guérison surhumains. Mais ça, c'était avant. Le voici guéri, rangé... enfin "guéri",

c'est vite dit, puisque tout ne se passe pas vraiment bien dans sa tête. Jeff Lemire (*Green Arrow*, *Extraordinary X-Men*) et Mico Suayan réinventent les règles du jeu pour ce personnage qui était un peu le Wolverine de Valiant mais devient plutôt son Punisher. Si vous ne suiviez pas l'ancienne série, les références de cette nouvelle version (publiée chez Bliss Comics) sont assez explicites pour qu'on ne soit pas perdu.

10 € MAI

GARDIENS DU GLOBE - T3

Phil Hester, Robert Kirkman et Todd Nauck continuent les aventures de ces Gardiens, dans des événements qui font directement



suite au tome récent d'Invincible. Dinosaurius a rayé de la carte une partie de la planète et les règles du jeu en sont profondément changées. Dans ces conditions, est-ce que les héros se rangent du côté d'Invincible ou au contraire se préparent à le chasser ? Et comment reconstruire le monde ? Lecture complémentaire pour les fans de l'univers de Kirkman.

15,95 € MAI

JUSTICE LEAGUE UNIVERSES #3

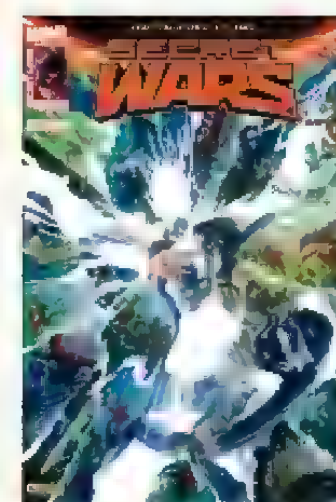


La Justice League est montée à l'assaut de Darkseid et de l'Anti-Monitor mais en cours de route elle s'est considérablement

transformée. Évolus, transformés, possédés, les héros sont maintenant comme autant de dieux. Mais si vous mettez Batman, le détective ultime, sur la chaise de Metron, qui apporte toutes les connaissances, est-ce que vous n'obtenez pas une impasse ? Pourtant, il n'est pas le plus mal loti, d'autres personnages devenant l'inverse de leur personnalité. Comme un parfum de Crisis...

5,50 € MAI

SECRET WARS #5

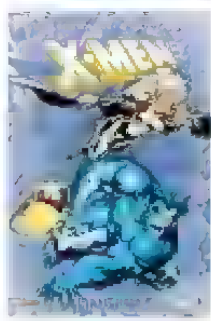


Jonathan Hickman et Esad Ribic referment *Secret Wars* avec une conclusion qui décide, ni plus ni moins, du destin de l'univers Marvel et de certains de ses héros les plus emblématiques. Si la saga a pu rencontrer un "ventre mou" avec la dispersion des personnages dans le numéro précédent, Hickman termine sur une note personnelle, presque intimiste dans cet événement cosmique, avec quelques personnages qui disparaissent et d'autres qui changent de réalité. Un final qui rend de la grandeur aux intéressés.

4,50 € MAI

MARVEL CLASSIC : X-MEN L'INTÉGRALE 1992 - T1

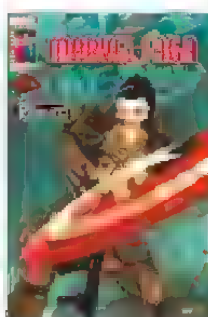
Il y a un quart de siècle, Chris Claremont, Steve Lobdell et surtout Jim Lee donnaient une impulsion nouvelle aux X-Men en



lançant une nouvelle série consacrée aux mutants, avec un Magneto plus remonté que jamais, Psylocke lorgnant sur Cyclops et une attaque en règle des assassins de La Main mais aussi les premiers pas de Maverick, l'homme qui en savait tant sur le passé de Wolverine. Des épisodes classiques, restés dans les mémoires et qu'il fait bon avoir dans un format "en dur".

29,95 € MAI

MARVEL SAGA #12 : PUNISHER LAST DAYS



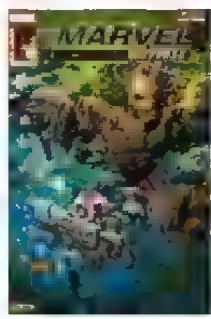
Dans la perspective de *Secret Wars*, la nouvelle de la fin imminente du monde a filtré. Dès lors le choix qui s'offre au Punisher est

simple : lever le pied en se disant que tout le monde y passera d'ici quelques heures ou au contraire redoubler d'efforts pour "punir" autant de gangsters qu'il lui est possible. Ce qui va devenir une mission suicide marque la fin de la série *Punisher* par Nate Edmondson et Mitch Gerads. Découvrez un Frank Castle qui n'a plus rien à perdre...

5,50 € AVRIL

MARVEL UNIVERSE #2 : GROOT

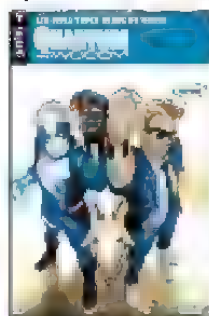
Groot en compagnie des Gardiens de la Galaxie ou, au moins, en tandem avec Rocket Raccoon, on connaît bien maintenant. Mais si le géant végétal et taciturne se retrouvait séparé de Rocket ? Pire ! S'il fallait qu'il traverse une partie de l'univers pour le sauver alors qu'il n'a,



pour se faire comprendre, que ses "Je suis Groot !" ? Ce numéro réunit l'intégralité de la courte série Groot parue avant *Secret Wars*. L'équivalent d'un recueil économique pour les fans de cette grande tige !

5,50 € AVRIL

QUANTUM & WOODY - T1



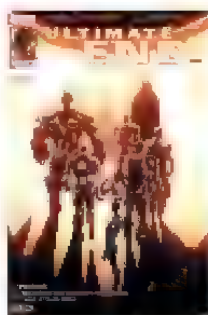
Ce sont les "pires super-héros du monde", mais rassurez-vous, ce n'est pas un jugement de qualité. Quantum & Woody

ont reçu des super-pouvoirs. L'un veut les mettre au service du monde, l'autre est un crétin irresponsable. Mais dans certaines situations, l'avis d'un irresponsable est peut-être le plus adapté par rapport à un héros qui a trop de principes ! Une série Valiant savoureuse et pleine d'humour, à conseiller à ceux qui aiment bien les héros déjantés façon Deadpool.

DIV 10 € MAI

SECRET WARS : ULTIMATE END #5

Avec un titre comme "Ultimate End", vous pouvez vous douter que la saga est déterminante pour toute la branche Ultimate. Brian Michael Bendis et Mark Bagley sont là pour baisser le rideau et décider de qui vivra ou pas. Et disons-le, la première liste est infiniment plus courte que la seconde. C'est l'heure de dire au revoir à un paquet de héros. En complément, Black Bolt et Medusa continuent de se crêper le chignon dans une réalité où les Inhumains tiennent un club privé



281

4,90 € MAI

SUPERMAN, L'INTÉGRALE DES CARTOONS FLEISHER

Le dessin animé des années 1940 (17 épisodes en tout) est réédité en version restaurée et en HD pour la première fois. Alors, oui, Perry White nous dirait qu'on n'est plus

HELLBOY T15 - HELLBOY AU MEXIQUE



DEL 15,95 € MAI

Le géant rouge et au poing de pierre de Mike Mignola change de pays et goûte à un certain exotisme. Mais surtout, en renfort de Mignola, on trouve des talents comme Fabio Moon, Gabriel Ba ou Richard Corben. Le fantastique habituel de la série se teinte de référence à la fête des morts ou à la Lucha Libre, aromatisé tequila... et ça fonctionne carrément bien avec un personnage aussi brut qu'Hellboy. Un volume autocontenu qui ne nécessite pas une connaissance poussée du Mignolaiverse.



en 1938 mais ce cartoon a été essentiel dans l'essor de la mythologie de Superman, matérialisant d'une certaine manière

ses pouvoirs (comme sa vision laser) mais influençant aussi des générations d'artistes. Ce n'est pas tout à fait par hasard si Alex Ross a caqué le Superman de son *Kingdom Come* sur cette version.

DIV 14,99 € AVRIL

SUPERMAN UNIVERSE #2

Clark Kent, c'est fini ! Superman est démasqué et en fuite. Pourquoi Lois l'aurait-elle trahi ? Quel avenir pour le premier



super-héros de DC Comics ? Quelles seront ses relations avec le nouveau Batman ? Suivant les segments s'en tirent de manière très inégale. Greg Pak et Aaron Kuder, en particulier, tirent leur épingle du jeu mais on reste songeur devant cette insistance de DC à déconstruire Superman par tous les moyens. Quand est-ce qu'on nous rendra le vrai personnage ?

URB 5,60 € AVRIL

FANTASTIQUE/HORREUR

ABE SAPIEN - TOME 5



Abe Sapien continue ses aventures en solo, scénarisé par Mike Mignola et dessiné par les frères Sébastien et Max Fiumara.

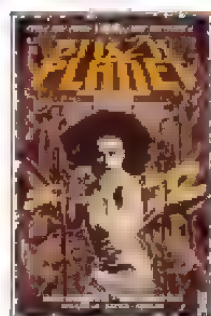
Cette fois il est littéralement hanté par le souvenir des nombreuses morts qui ont jalonné son parcours. Il revient en arrière jusqu'à l'endroit de sa transformation. Mais ce n'est pas le repos ou des réponses qu'il trouvera, surtout des questions supplémentaires, alors que des apparitions se multiplient dans son sillage. Du Mignola pur jus.

DEL 15,95 € MAI

SCIENCE-FICTION

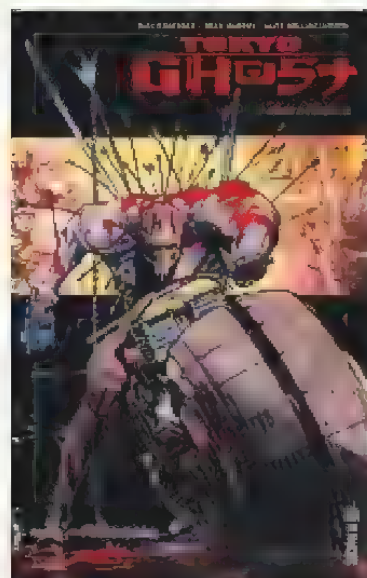
BITCH PLANET - TOME 1

La "prison de femmes" était l'un des archétypes les plus courus de la *sexploitation* des années 1970/1980.



Kelly Sue Deconnick et Valentine De Landro retournent à l'envers ce cliché, dans un contexte futuriste où les

TOKYO GHOST - TOME 1



URB 10 € AVRIL

Rick Remender et Sean Murphy s'alignent pour un récit de science-fiction mené à toute allure. Dans le futur, l'humanité se perd dans des paradis artificiels qui comprennent aussi le fait d'être hyperconnecté aux médias en tous genres. Led et Debbie sont deux amants terribles, des partenaires, des Bonnie & Clyde qui se détruisent autant qu'ils se défendent respectivement. Mais vient un jour une chance de tourner le dos à tout ça, quand ils tombent sur une sorte de paradis. Envoûtant.

femmes qui posent problème sont envoyées dans une installation carcérale sans pitié. Mais surtout, *Bitch Planet* représente une gamme de gabarits féminins très différents les uns des autres. La victime, la combattante, l'enragée. On pourrait dire "Orange is the new Science-Fiction".

GLE 16,95 € MAI



LAZARUS - TOME 4

Le clan Carlyle se déchire pour des questions de successions... l'idéal pour mener toute

la famille à sa perte dans ce futur dystopique et pour que Forever Carlyle commence sérieusement à douter de sa mission. Quand on est l'arme d'un clan, habituée à suivre les ordres et qu'on commence à se poser des questions, tout peut arriver. Deux mois après la parution US de ce recueil chez Image, ce quatrième tome de la série de Rucka et Lark arrive déjà chez Glénat. Et c'est toujours aussi prenant.

GLE 15,95 € MAI

LOW - TOME 2

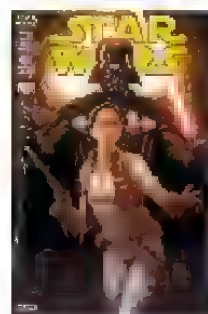
Rick Remender et Greg Tocchini continuent les mésaventures de la famille de Stel, indécrottable optimiste alors que la Terre vit ses dernières années. Sa famille a été laminée par les barbares mais ce

deuxième tome nous en dit plus sur le devenir des survivants et on prend ici la véritable mesure de la série. *Low* reste une série aussi baroque

qu'inspirée, une sorte d'apocalypse permanente où l'héroïne refuse de baisser les bras. Mais ses enfants ne sont peut-être pas de la même trempe!

URB 14 € AVRIL

STAR WARS #7



Les deux séries principales de *Star Wars* convergent avec le crossover Vador. Abattu. Le seigneur Sith se retrouve en effet séparé des

forces impériales et pourchassé par les forces rebelles. Un clash frontal où Vador ne semble pas en position dominante. Mais justement est-ce qu'un fauve acculé n'est pas énormément plus dangereux? Jason Aaron, Kieron Gillen, Salvador Larroca et Mike Deodato Jr. produisent une saga qui se lit d'une traite, sans trahir la tonalité des personnages.

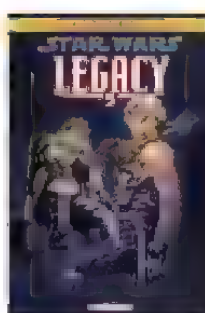
5,50 € MAI

STAR WARS LEGACY - T5

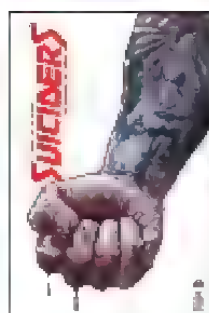
Nouvelle édition pour ces aventures du descendant de Luke Skywalker

(et donc d'Anakin/Vador). Des décennies plus tard, John Ostrander peut se permettre de réinventer les règles du jeu, avec un personnage dont on se demande parfois de quel côté il va pencher. Pas certain que ces épisodes soient toujours dans la nouvelle continuité des films Disney mais qu'importe, Ostrander, Jan Duursema et Travel Foreman l'ont ici: une extension tonique de l'univers de *Star Wars* façon Dark Horse.

DEL 15,50 € MAI



SUICIDERS - TOME 1



L'Amérique a été ravagée. Dans le chaos résultant, c'est chacun pour soi. En ces temps terribles, les survivants se passionnent

pour un sport de combat hyper-violent. Lee Bermejo puise dans des ambiances à mi-chemin entre *Mad Max* et *Rollerball* pour créer un univers où la pitié n'est pas au programme. Et si l'un des combattants décidait de remettre de l'ordre dans ce monde terrible? Ça sent la rouille, la sueur et le sang. Le titre Vert go le plus "nerveux" depuis longtemps.

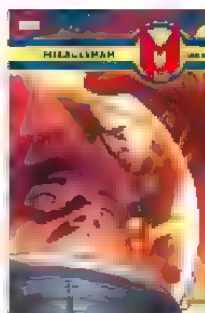
URB 15 € AVRIL

PATRIMOINE

HORS COLLECTION :

MIRACLEMAN - T4

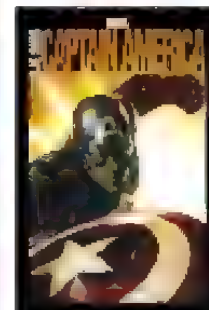
Si le *Miracleman* d'Alan Moore avait, en son temps, été publié en France, jamais sa suite (les épisodes par Neil Gaiman et Mark Buckingham) n'aurait été traduite en France. Moore racontait l'ascension d'un surhomme, Gaiman en prend acte et décrit un monde obligé de vivre avec l'idée qu'il existe désor-



mais un être, un dieu, au-dessus de la population. Un tournant dans la narration, où les deux auteurs anglais n'oublient pas de s'intéresser au "niveau de la rue" pour continuer cette fable sur le pouvoir

17,50 € MAI

JE SUIS CAPTAIN AMERICA



Comme c'est maintenant l'habitude en parallèle d'un film de Marvel Studios, Panini sort une anthologie réunissant

divers récits représentatifs de ce qui fait le vengeur étoilé. Plus de 300 pages, qui démarrent avec les débuts du héros à l'aube de la Seconde Guerre mondiale. Jack Kirby mais aussi John Byrne ou Jim Steranko ne sont que quelques-uns des artistes que vous retrouverez aux commandes de ce volume, dans lequel vous croiserez aussi Bucky ou encore le premier Nomad.

22 € AVRIL

WONDER WOMAN ANTHOLOGIE

Wonder Woman est tout bonnement un monument de l'histoire des comics... mais quand on y regarde, au



contraire de Spider-Man, Batman ou Superman, l'essentiel de sa carrière BD reste inédit en France ou traduit aléatoirement à l'époque d'Arédit-Artima... Alors que d'ici quelques mois elle soufflera ses 75 bougies et qu'elle vient d'apparaître au cinéma, une séance de rattrapage, à base de dizaines d'épisodes classiques, s'imposait. George Pérez, Phil Jimenez, Ross Andru, John Byrne lui présente leurs hommages. Tout ce qu'il vous faut savoir sur la Wonder Woman classique à travers les âges est dans ce volume. Un must!

URB 25 € AVRIL

AUTRES HORIZONS

BARTMAN - TOME 5



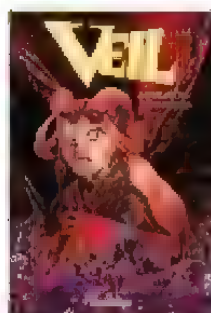
Voilà un super-héros qu'il convient de traquer à part du genre puisque Bartman n'est jamais que la caricature du mythe de

Batman passé à la moulinette des Simpson et plus particulièrement ce cher Bart. Si les dessins ne prétendent pas réinventer la poudre en matière de narration, l'esprit du célèbre dessin animé est respecté. C'est déjà le cinquième tome publié chez Jungle. Vivement un album de Bartman où il affronte Superman et où il se rend compte que sa mère s'appelle... Marge?

DIV 15 € MAI

VEIL

Greg Rucka centre à nouveau une série (dessinée cette fois-ci par Toni Fejzula) sur une femme. Mais celle-ci semble amnésique et attirer bien des problèmes. Le problème de Veil, c'est qu'elle attire les convoitises... mais ne sait absolument pas à qui faire confiance. Le cas de figure classique de la "Jane Doe" est ici servi par un scénariste qui sait gérer l'ambiance thriller. À noter cependant que le dessin de Toni Fejzula est volontairement rugueux, donnant son cachet à la série.



DEL 15,95 € MAI

WHITE TRASH



Série parue à l'origine il y a plus de 20 ans, *White Trash*, BD de Chris Renn et Martin Edmond plaira en priorité au public qui a

su apprécier des choses comme *Butcher Baker* ou *The Boys* : un sosie d'Elvis (à moins que ce soit

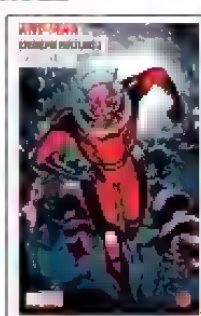
le vrai?) charge un autostoppeur qui ressemble au jeune Axl Rose. Complètement décérébré, le tandem va devoir s'enfoncer dans l'hyperviolence pour combattre des adversaires représentant ce que l'Amérique a de plus conservateur. Une BD destroy méconnue mais excellente!

DIV 15,90 € MAI

LIVRES

ANT-MAN, UN ROMAN DE L'UNIVERS MARVEL

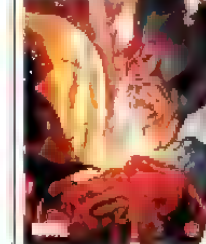
Après *Deadpool* et les *Gardiens de la Galaxie*, Huginn & Muninn continue avec les romans tirés de l'univers Marvel. Scott Lang, l'Ant-Man



moderne, est à l'affiche dans ce roman de Jason Starr. On retrouve tous les tenants et les aboutissants du concept mais aussi la vie familiale compliquée de Lang. D'autant plus que ce père divorcé voit ressurgir une vieille connaissance à lui, un criminel qui menace ses proches... ou bien qui veut mettre la main sur la technologie d'Ant-Man. Une extension inattendue de la carrière de Scott.

DIV 16 € AVRIL

CIVIL WAR, UN ROMAN DE L'UNIVERS MARVEL

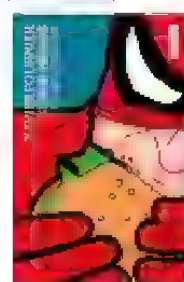


Le scénariste Stuart Moore se fait romancier pour transformer en roman la saga conçue par Mark Millar et Steve McNiven, conservant la réflexion autour des libertés individuelles mais se permettant aussi d'explorer certaines choses plus en profondeur. Le format roman, permet de mieux entrer dans la tête de Captain America, Iron Man et de leurs alliés respectifs. Un exercice de style intéressant...

DIV 16 € AVRIL

SUPER-HÉROS: L'ENVERS DU COSTUME

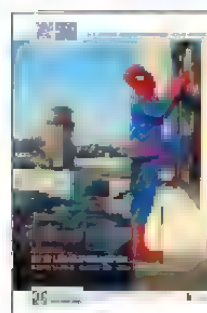
Vous aimez la rubrique Dr. Psycho que vous retrouvez depuis 18 ans en dernière page de *Comic Box*? Xavier Fournier a réuni une partie de ses textes pour former un tout cohérent, s'intéressant à ce qui se passe dans la tête des super-héros (Marvel, DC, Image mais aussi plus obscurs) mais aussi de leurs auteurs. Une sorte de *best of* thématique qui touche à l'étude de mœurs, où les clichés, les incohérences et les contradictions les plus cocasses sont passés en revue.



DIV 25 € MAI

XPOS / FESTIVAL

"ET SI LES SUPER-HÉROS..."



Jusqu'au début juin, la Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône propose des animations et une exposition

autour du thème du super-héros, regroupant les travaux des dessinateurs Lewis Trondheim, David Prudhomme, Olivier Tallec, Franck Biancarelli, Marion Mousse, Manuele Fior, Victor Hussenot, Olivier Bramanti, Benjamin Adam, Clément Baloup mais aussi de six

photographes Sacha Goldberger, Dulce Pinzón, Les frères Marvellini, Agan Aharap, Benjamin Béchet, Pierre Elie de Pibrac.

Bibliothèque Départementale des Bouches-du-Rhône, Marseille, jusqu'au 4 juin 2016.

FREE COMIC-BOOK DAY 2016

C'est devenu la tradition : le premier samedi du mois de mai les fans de comics peuvent se ruer dans les librairies et comic-shops participant au Free Comic Book Day, qui proposent pour l'occasion un assortiment de comic-books VO gratuits (Marvel et DC en profitent pour teaser leurs gros projets à venir, IDW re lance Rom) mais aussi des revues VF également gratuites, dans la limite des stocks disponibles. Mieux vaut être matinal!

Renseignements sur facebook.com/FCBD.France

Samedi 7 mai 2016 dans toutes les boutiques partenaires.

LYON BD - COMIC GONE

Cette année encore le début du mois de juin sera l'occasion de voir les comics revenir dans ce qui fut le berceau des éditions Lug et de Strange. Au programme, une brochette internationale d'artistes (on pourra y croiser des artistes comme Daniel Acuna, Rafa Sandoval, David Lafuente, Paul Renaud, Cafu) mais aussi (entre autres choses) une exposition rétrospective sur la période Lug, des dédicaces, des animations, des conférences et tous les éléments que les fans de la région Rhône-Alpes ont déjà pu apprécier ces dernières années.

Lyon BD - Comic Gone, hôtel de ville de Lyon, 4 et 5 juin 2016

BATMAN : L'ENCYCLOPÉDIE DES PERSONNAGES



La sortie ciné de *Batman v Superman* vous a donné envie de vous (re) plonger dans les comics de l'homme chauve-souris mais vous avez peur de vous y perdre? Huginn & Muninn a la solution : une encyclopédie des personnages, au format mini! Inscris dans la continuité New 52, cet ouvrage revient sur les origines des héros et des vilains de Batman. À raison d'un personnage par page, c'est pas moins

de 200 biographies à dévorer.

DIV 24,95 € DISPO

TRIADA VÉRTICE

Avant de travailler pour les USA, le dessinateur Carlos Pacheco était l'une des figures de proue d'une initiative visant à créer des "comics à l'espagnole", d'où la création de nombreux personnages au sein d'un univers partagé...

Il y a une vingtaine d'années, sous l'impulsion de gens comme Carlos Pacheco, Rafael Marin et Jesus Merino, l'Espagne connut une petite explosion de "comic-book espagnols". L'éditeur Planeta DeAgostini, qui traduisait du matériel américain, se laissa convaincre de produire des super-héros ibériques originaux au sein du label Laberinto. Le navire amiral de la gamme, Iberia Inc. (co-écrit par Pacheco, Marin et dessiné par Rafael Fonteriz) était une sorte d'équivalent espagnol des Avengers avec une forte identité "locale", chacun des membres représentant des provinces différentes. Les deux scénaristes avaient une vision d'un univers aussi large que complexe, avec un historique qui remontait sur des décennies, avec une logique empruntant un peu à *Watchmen* (les super-héros de la génération précédente, par exemple, avaient travaillé pour Franco). Dans les derniers numéros d'Iberia Inc. on faisait la connaissance d'un autre groupe, Triada Vértice (qu'on pourrait traduire par "le trio de tête" ou "le trio au top"). Il s'agissait d'un autre projet antérieur porté par Pacheco et Marin qui avait d'abord été refusé. Ce qui explique que dans les pages d'Iberia Inc. le trio apparaît comme déjà actif sans qu'on sache trop ses origines. Après la conclusion de la minisérie sur les "Avengers espagnols", Planeta DeAgostini se laissa convaincre. Pacheco et Marin, rejoints par le dessinateur Jesus Merino, purent alors finaliser en 1998 une minisérie détaillant ces trois héros. À la base, Teresa O'Connor, alias Estigma, est une détective, une sorte d'équivalent de Witchblade (en moins déshabillée), chargée de retrouver la fille d'un des héros de l'époque de Franco (devenu depuis ministre au gouvernement). Elle remonte sa trace jusqu'à un cirque où la jeune fille, Cascabel, se cache, mettant à profit ses talents acrobatiques... Mais des mercenaires, désirant se venger du père de Cascabel, tentent de l'enlever. Estigma utilise alors ses pouvoirs (la capacité de matérialiser une épée mystique) tandis qu'un membre du cirque, Mihura (plus ou moins "taureau de combat") vient à son aide. Colosse surpuissant, Mihura a une ressemblance plus que prononcée avec le Hercule de Marvel et se distingue par le port d'une sorte de bracelet de force évoquant des cornes de taureau. Cascabel rêvant de devenir super-héroïne (et ses pouvoirs la lui permettant), elle s'efforce alors de convaincre les deux autres de former une



équipe. Les pouvoirs de Cascabel ne se résument pas à l'agilité mais comprennent aussi des dons télépathiques qui lui permettent d'influencer les autres. L'histoire de Pacheco et Marin est détaillée, au point d'intégrer une sorte de membre honoraire de la Triade, le mercenaire Gavilan, d'abord chargé de s'attaquer à Cascabel (et donc à Triada Vértice).

Gavilan, qui a une ressemblance plus que poussée avec le Nightwing de DC, est lui aussi le fils d'un ancien super-héros espagnol. Et il eut pour mentor un personnage français, sorte de mélange entre Wolverine et Batroc : Loup-Carou (en français dans le texte), alias Victor Valjean, un ancien super-vilain qui, se sachant condamné, a tenté de faire de Gavilan un héros avant sa mort. À l'évidence, l'idée a échoué. Gavilan est passé du côté obscur... oui mais voilà, il tombe amoureux d'Estigma et il devient une sorte d'allié occasionnel du groupe. En quatre épisodes, les interactions entre les héros de Triada Vértice et leur entourage sont donc très denses... Mais l'expérience du label Laberinto fut de courte durée. La Triada Vértice, comme Iberia Inc., n'eut pas de lendemain. Enfin presque pas. Car entre-temps Carlos Pacheco avait déjà commencé à percer dans les comics américains, emmenant avec lui Jesus Merino (qui fut longtemps son entreur). Dès décembre 1998, on retrouvait déjà Pacheco et Merino dessinant *Avengers Forever* chez Marvel. Comme *Avengers Forever* reposait sur l'exploration de versions alternatives des "vengeurs", les deux Espagnols s'en donnèrent à cœur joie. Ainsi, dans *Avengers Forever* #2, le lecteur aguerri apercevra la Triada Vértice en train de lutter contre Thor (et de la même manière, des éléments d'Iberia Force ressurgissent vers la fin de la série). Estigma, Mihura et Cascabel se sont "réincarnés" dans l'univers Marvel, mais les non-espagnols n'auront pas compris le clin d'œil.

Xavier Fournier

OFFRE SPÉCIALE :

les 5 premières demandes d'abonnement gagneront un pass pour la convention **SUPER HEROES CON II** du 11 au 12 juin 2016 à Paris : les acteurs des séries TV *Arrow* et *The Flash* passent le week-end avec leurs fans à Paris/Roissy pour des conférences, des séances photos et bien d'autres surprises !



(valeur 139 €)

1 AN
D'ABONNEMENT

-30%

PRINT **ou** DIGITAL

6 NUMÉROS

30 €
AU LIEU DE
41,40 €



VENTE AU NUMÉRO OU ABBONNEMENT
SUR BOUTIQUE.2B2M.FR
L'APPLE STORE ET GOOGLE PLAY

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner (découpé ou photocopié) accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à

2B2M/Comic Box - Service Abonnements, 5 passage du Chantier, 75012 Paris

☐ Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN, soit 6 numéros pour 30 € au lieu de 41,40 € (CB003)

Je joins mon règlement par chèque bancaire à l'ordre de 2B2M.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____ E-MAIL _____

TÉL. _____ DATE DE NAISSANCE _____

Date et signature obligatoire

Offre réservée à la France métropolitaine (autres pays, nous contacter au 01 43 42 22 69). Conformément à la loi « Informatique et liberté » (art. n° 34 du 06/01/78), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Contactez le Service Abonnements de COMIC BOX au 01 43 42 22 69.

QUICKIES

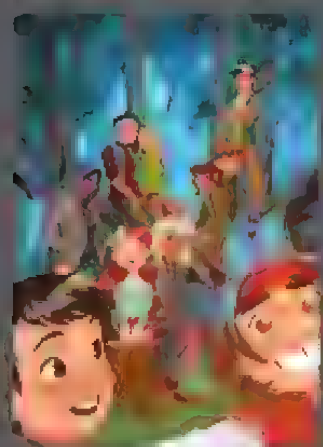
60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

FINS EN SÉRIES

Chez Marvel, c'est déjà l'heure de faire le tri, quelques mois après la fin de *Secret Wars* aux USA et le lancement du nouveau Marvel. Ce qui débouche sur quelques fins de séries plutôt attendues comme *Black Knight* mais aussi *Howling Commandos of S.H.I.E.L.D.* D'un côté on se demande comment quelqu'un chez Marvel a pu penser que ces Commandos trouveraient un public, de l'autre il faut reconnaître à l'éditeur d'avoir pris un risque. Dans les arrets plus surprenants, *Angela Queen of Hell* tire aussi sa révérence.

LE CHOC DES ADOS

Il est devenu assez rare que DC donne le feu vert pour des crossovers avec ses concurrents, pourtant l'annonce d'une série *Lumberjanes/Gotham Academy* fait totalement sens. *Lumberjanes*, c'est cette histoire de jeunes filles réunies dans une sorte de camp de vacances un peu étrange, publiée chez Boom. *Gotham Academy*, c'est une série que DC a rattachée à l'univers de Batman, où des ados tentent d'exister dans une ville quand même assez folle. La série-rencontre sera signée par Chymia Clugston-Flores et Rosemary Valero-O'Connell. Et comme les deux titres sont édités en France chez Urban, on ne devrait pas trop peiner à voir débarquer ça en VF.

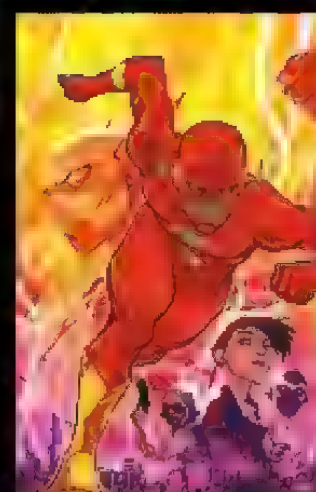


REBIRTH DC À QUELLE SAUCE?

C'était un nom global avec à peine quelques informations qui avaient filtré (comme Jim Lee sur *Suicide Squad*). On se doutait tout au plus que des équipes créatives comme celle de *Harley Quinn* resteraient à la barre. Depuis la convention Wonder Con, fin mars, les grands pontes de DC Comics ont dévoilé une grande partie de leurs plans (mais pas tout) pour les séries relancées à partir de juin 2016. Et là pour le coup, Dan Didio, Jim Lee et Geoff Johns ont reconnu que l'éditeur s'était un peu égaré ces derniers mois. Pour le pôle "Superman", la refonte est totale, Peter Tomasi et Patrick Gleason (ex-duo créatif de *Batman & Robin*) arrivent sur le titre Superman proprement dit, qui devient bimensuel (deux parutions par mois). Dan Jurgens scénarise un *Action Comics* bimensuel où se succéderont Patrick Zircher, Tyler Kirkham et Stephen Segovia au dessin avec en vedette... le Superman pre-Flashpoint (l'autre Superman récent restant utilisé dans d'autres séries). Supergirl va retrouver une série dans la continuité, signée Steve Orlando et Brian Ching. Plus curieux, Gene Yang (jusqu'ici sur le titre *Superman*) et Bogdanovich s'occuperont de *New Superman*, qui raconte les aventures d'un nouveau héros asiatique, Kenji Kong, qui se retrouve affublé des pouvoirs de "Supie". Autre nouveau personnage, Supergirl sera dessinée et écrite par

Phil Jimenez, qui fit les belles heures de *Wonder Woman*. Tom King et David Finch s'occuperont de la relance d'un titre *Batman* bimensuel, tandis que Scott Snyder, peu soucieux de travailler à ce rythme,

migre sur une nouvelle anthologie intitulée *All-Star Batman*, où il sera rejoint par plusieurs dessinateurs connus (Paul Pope, Sean Murphy), à commencer par John Romita Jr. James Tynion IV et Eddy Barrows reprennent *Detective Comics* (qui retrouve sa numérotation d'origine, avec un collectif de héros où Batwoman occupera une place de choix). Dick Grayson reprend son identité de *Nightwing* sous la direction de Tim Seeley et Javier Fernandez. Toujours dans la bat-family, un titre *Batgirl And The Birds of Prey* réunira Barbara Gordon, Huntress et Black Canary. Terminé les titres de tandems entre Batman/Superman et Superman/Wonder Woman, ils sont remplacés par une seule série, *Trinity*, qui réunira le trio (l'idée étant visiblement de capitaliser au moins sur l'imagerie de *Batman v Superman*, le kryptonien et l'amazone étant relocké pour mieux ressembler à leur version ciné). La vraie surprise vient de la série solo de *Wonder Woman*, qui voit le retour du scénariste Greg Rucka, qui n'avait rien écrit de régulier pour DC depuis des années.





WAGNER FAIT DE L'OMBRE

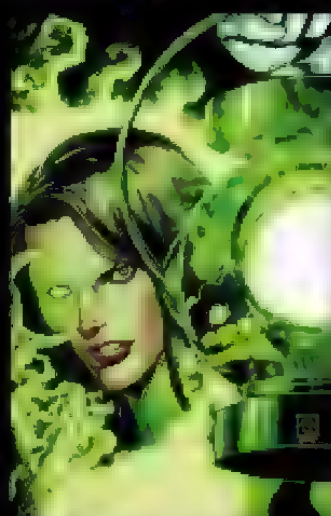
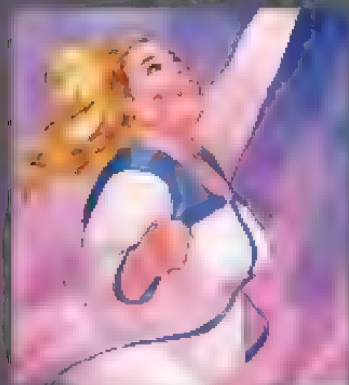
On perd un peu le compte des séries et miniséries que Dynamite a consacré au Shadow depuis que l'éditeur a loué les droits du personnage. Mais là, c'est un peu différent. D'abord parce que le titre attire l'attention. *The Shadow: The Death of Margo Lane*, c'est un peu comme si on annonçait *Superman: Death of Lois* (oui, Lane aussi). Mais surtout cette minisérie en six épisodes est scénarisée par Matt Wagner, déjà responsable d'un *Grindel vs. The Shadow* et d'un *Shadow: Year One* assez inspiré.

À MON DATEAU

L'organisateur de conventions de comics Wizard World vient d'annoncer un événement d'un genre nouveau. En décembre prochain aura lieu sa première... croisière: la Wizard World Cruise, qui permettra aux passagers de partir de Miami pour se rendre aux Bahamas, en trois jours tandis que le navire accueillera une convention tout à fait classique avec des créateurs et des célébrités, le premier nom confirmé étant celui de Norman Reedus (Daryl dans *Walking Dead*). Il faudra compte plus de 650 euros pour le ticket d'entrée.

HISTOIRE DE FAITH

Après une minisérie qui a su créer l'événement, Faith, l'héroïne de Valiant qui n'est pas taillée comme un top-model (et elles ne sont pas tant que ça dans les comics) revient, c'est logique, dans une série mensuelle illimitée publiée aux USA à partir de juillet. On retrouvera sur le nouveau mensuel Jody Houser au scénario et à nouveau Marguerite Sauvage aux dessins, rejointe cette fois-ci par Pere Pérez.

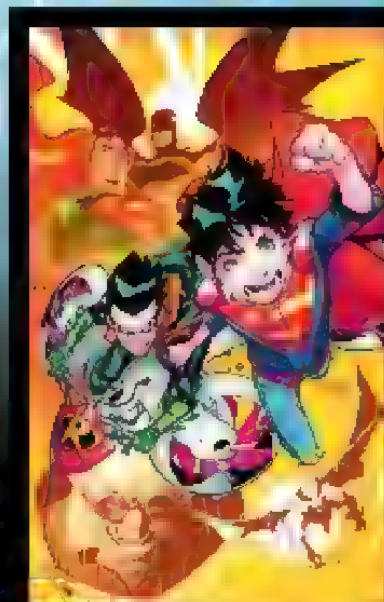


Il sera rejoint pour les dessins par Liam Sharp et Nicola Scott. Christopher Priest fait également son grand retour chez DC, à l'écriture de *Deathstroke*. Plus surprenant, malgré de nombreuses critiques, Scott Lobdell reste sur *Red Hood & The Outlaws*. *Batman Beyond* continue malgré des résultats modestes, toujours écrit par Jurgens. On associe Bryan Hitch

aux dessins, même s'il écrit régulièrement ses projets. Cette fois il restera au clavier, devenant le scénariste de *Justice League* (en lieu et place de Geoff Johns), titre désormais dessiné par Tony Daniel. On revient à la formation habituelle (plus de trace de Luthor ou Cold dans les membres annoncés) mais il y aura désormais deux Green Lanterns, Simon Baz et Jessica Cruz (*Power Ring*). Du coup ces deux porteurs de lanternes sont les vedettes d'un nouveau titre *Green Lanterns* (au pluriel) que Sam Humphries définit comme "L'Arme Fatale chez les Lanterns". Le titre sera dessiné par Ardian Syaf et Robson Rocha. Moins surprenant, Robert Venditti reste sur un titre reformulé *Hal Jordan and the Green*

Lantern Corps, dessiné par Rafa Sandoval et Ethan Van Sciver. *Flash* revient, écrit par Josh Williamson et dessiné par Carmine Di Gandomenico et Neil Googe avec une mission qui n'est pas sans rappeler l'intrigue de la série TV: une tempête au sein de la Force Véloce créée de nombreux super-rapides, que Flash va devoir patronner ou neutraliser. *Green Arrow* fait son retour, avec Ben Percy et Otto Schmidt, portant à nouveau la barbichette. *Cyborg* sera repris par John Semper, Will Conrad et Paul Pelletier tandis que Dan Abnett récemment arrivé sur *Aquaman*...

Il y reste, rejoint par Brad Walker, Phil Briones et Jesús Merino. Abnett, qui écrivait également *Titans Hunt*, est aussi à la tête d'un titre *Titans* regroupant Donna Troy, Nightwing et leurs alliés. Une autre série *Teen Titans* par Ben Percy et Jonboy Meyers verra Robin (Damian Wayne) rejoindre un groupe plus jeune. Robin sera aussi à l'honneur dans *Super-Sons*, où il fera équipe avec le fils d'un des Superman. *Hellblazer* revient aussi, avec Simon Oliver et Moritat. Finalement on comprend bien que DC s'est concentré sur ses personnages ayant une présence multi-média (fini les titres façon *Midnighters*). À l'exception d'une série *Blue Beetles* (Keith Giffen/Scott Kolins) qui verra Ted Kord devenir le mentor de Ted Kord. On reste sans nouvelles du contenu de certaines séries (comme *Earth 2*) et certains créateurs (en particulier Geoff Johns) n'ont pas de titre annoncé. Pour l'instant.





L'AUTRE BATMAN

Il y a des Batman pour tous les goûts, celui de l'univers central de DC, les éventuels remulagants, les versions alternatives et même *Batman '66* qui retrouve l'esprit de la série TV des sixties. Mais l'éditeur est également passé à deux doigts de produire un titre *Batman '89* basé sur la continuité des films de Tim Burton ! C'est le dessinateur Joe Quinones qui a vendu la mèche, publiant ses dessins après que, hélas, le projet soit tombé à l'eau.

RAZZIA SUR LES EXCLUS

Valiant a fait fort dans le mois de mars en annonçant avoir signé avec quinze créateurs pour s'en assurer l'exclusivité. Sur le moyen terme, les dessinateurs Raul Allen, David Baron, Doug Braithwaite, David Latuente, Diego Bernardi, Cafu, Khari Evans, Robert Gill, Trevor Hairsine, Clayton Henry, Lewis LaRosa, Pere Perez, Brian Reber, Juan José Ryp, Mico Suayan ne travailleront donc plus que chez cet éditeur. Si ce n'est pas tout à fait comme si Valiant avait dévalisé Marvel, DC ou Image, le recrutement démontre néanmoins la profondeur de ses ambitions.

AU BOUT DE L'ENFER

On peut être mort et encore avoir des choses à dire. Hellboy, le personnage phare de Mike Mignola, le prouve depuis 2012 puisqu'après avoir été tué par son créateur, il continue ses aventures dans l'au-delà, via *Hellboy in Hell*. Mais l'imagination même de Mignola semble arriver à une frontière, au moins pour l'instant. Préférant se consacrer à la peinture, l'auteur a annoncé qu'il arrêterait *Hellboy in Hell* au #10.

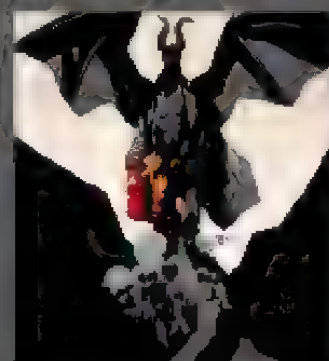
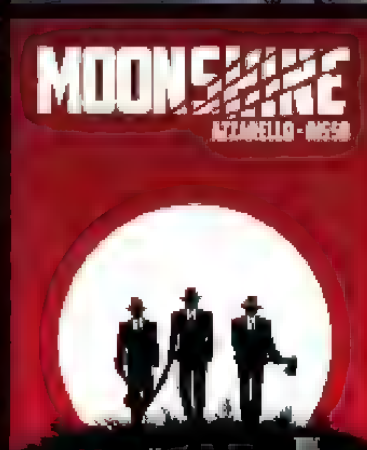


IMAGE THE NEXT GENERATION

La récente Image Expo a permis une nouvelle fois l'annonce de nombreux nouveaux projets en creator-owned, dont un bon paquet qui piquent l'intérêt. Ainsi Brian Azzarello et Eduardo Risso, la mythique équipe créative de *100 Bullets* se reforme pour *Moonshine* (qu'on pourrait traduire par "alcool artisanal"), une série qui se déroule à l'époque de la prohibition mais... avec des loups-garous en plus. Autre groupe connu, Cameron Stewart, Brenden Fletcher et Babs Tarr (l'équipe récente de *Butgirl* chez DC) produiront *Motor Crush*, une histoire dans un registre totalement différent puisqu'il s'agit d'une sorte de course de gladiateurs. Rick Remender retrouve son compère Jerome Opena avec *Seven To Eternity* (Opena dit s'y inspirer beaucoup de Moebius). Ed Brubaker et Sean Phillips annoncent *Kill Or Be Killed*.

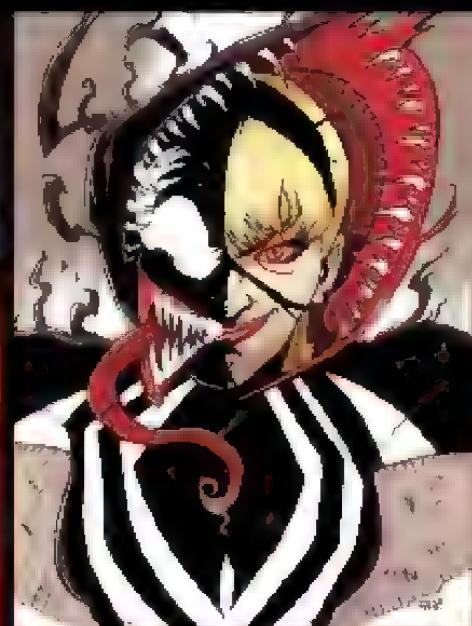
Jonathan Hickman et Tom Cocker sont à l'œuvre sur *The Black Monday Murders*. Brenden Fletcher et Karl Kersch se retrouvent sur *Isola: Island of The Death*, qui raconte le périple de deux femmes... dont une transformée en tigre. Ivan Brandon et Jason Latour collaborent sur *Black Cloud Murders*. Ivan Brandon et Esad Ribic travaillent sur *VS*. En tout c'est une vingtaine de séries qui s'annoncent, dans une belle diversité de sujets et d'ambiances. Attention cependant, certaines ne seront pas publiées aux USA avant 2017, on a donc le temps de voir !



DEADPOOL SE MET EN QUATRE



Ce cher Deadpool ne fait jamais rien comme les autres. Voici maintenant le crossover... qui se continue dans le même numéro. Marvel a en effet organisé une saga impliquant Wade mais aussi Daredevil ainsi que Power Man & Iron Fist, soit l'équivalent de quatre épisodes produits par les équipes créatives des titres concernés... mais publiés dans un seul numéro, *Deadpool* #13. Et puis ça permet aussi à Marvel de réunir la star d'un film populaire avec des personnages liés aux séries Netflix. Crossover ou coup de pub ?

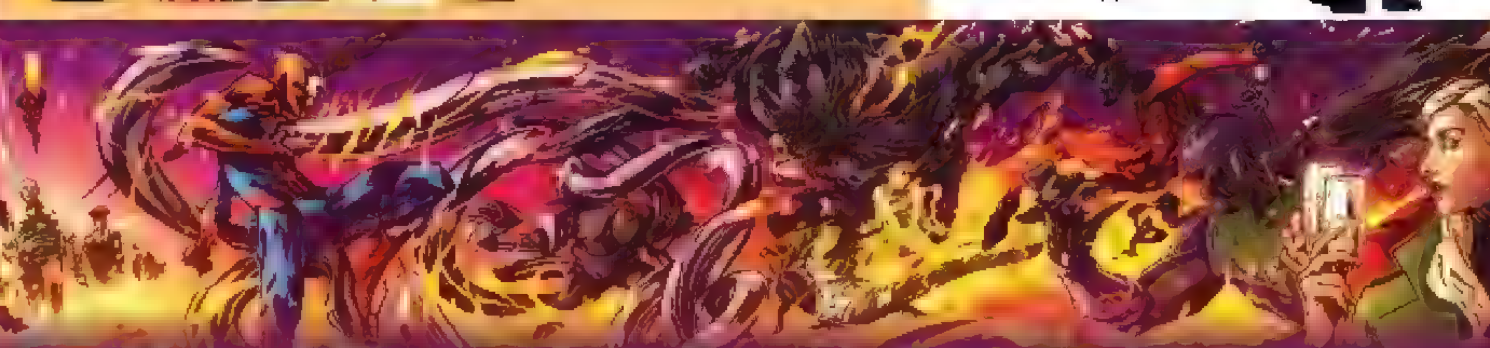


AU DEVOIR

Robbi Rodriguez, le co-créateur de *Spider-Gwen* a beaucoup fait parler de lui à travers ses disputes avec Frank Cho. Mais le dessinateur a créé la surprise en confirmant la rumeur qu'il comptait se retirer des comics (et pas seulement de Marvel) d'ici quelques mois, à l'horizon du douzième épisode de la série et après avoir mené à terme une saga mettant en scène... *Gwenom* : la version *Spider-Girl* de *Venom*. Reste à voir ce que le scénariste Jason Latour fera après le départ de son partenaire.

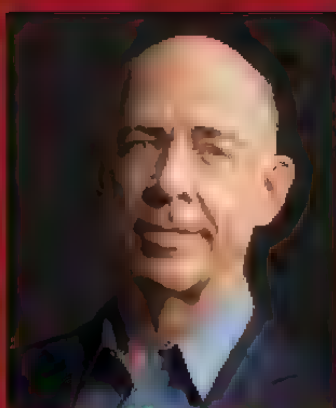
SON OF BOOM

Kurt Sutter, le créateur de la série TV *Sons of Anarchy* vient de signer chez Boom pour y sortir *Lucas Stand*, une minisérie co-écrite par Caitlin Kittredge et dessinée par Jesús Hervás (l'éditeur jouant à fond la carte des couvertures par Lee Bermejo). *Lucas Stand* est un militaire qui peine à réintégrer la vie civile et qui doit faire face à des démons échappés de l'enfer.



DEAD NO MORE, ÇA SE PRÉCISE

Lancé par un teaser rouge imitant le *Rebirth* bleu de DC, *Dead No More* prend forme au fil des teasers. Cet événement touchera *Amazing Spider-Man* et les titres associés, Marvel prenant soin de montrer que de nombreux personnages décédés sont de retour, au moins temporairement, une image montrant aussi bien Docteur Octopus que Gwen Stacy, l'Oncle Ben, la policière Jean DeWolff ou bien d'autres encore. Pour l'occasion le dessinateur Jim Cheung rejoindra Dan Slott... Savoir qui restera dans le monde des vivants quand tout sera fini ? Il faudra attendre l'automne prochain pour la VO et 2017 pour la VF.



DE JAMESON À GORDON

Il y a un nouveau shérif en ville... ou un nouveau commissaire à Gotham : J. K. Simmons, célèbre pour son rôle de J. Jonah Jameson dans la trilogie Spider-Man de Sam Raimi, interprétera James Gordon dans Justice League - Part 1. Il reviendra dans le Batman que Ben Affleck écrit avec Geoff Johns.



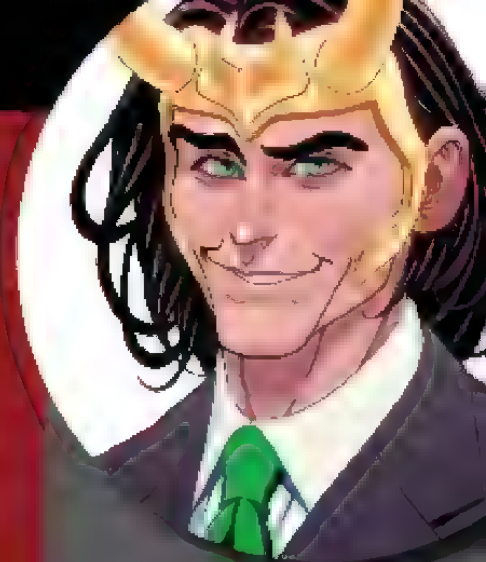
LE RETOUR DU ROI

C'est officiel : la production de Kingsman : Secret Service est en route. Le deuxième volet aura pour sous-titre The Golden Circle. Tag Egeon sera de retour avec à ses côtés Julianne Moore, Halle Berry et Pedro Pascal (Oberyn Martell dans Game of Thrones). Colin Firth sera aussi de la partie. Mais n'est-il pas mort dans le numéro 17 ?



HÉROS EN DUO ET EN SOLO

Après Netflix, la chaîne Freeform (filiale ado d'ABC) se lance dans les séries Marvel. Elle a commandé un show Cloak and Dagger ("La Cape et l'Épée"). Netflix a trouvé son Iron Fist : Finn Jones révélé par son rôle de Loras Tyrell dans Game of Thrones. Le héros pourrait voir son ami ninja Shang-Chi débarquer dans sa série.



VOTEZ LOKI !

Les faux slogans électoraux font fureur sur le web à l'approche de la campagne présidentielle américaine. Y compris un "Votez Cthulhu" qui fait référence au démon-chef à Lovecraft. C'est sans doute ce qui a inspiré à Marvel Vote Loki! ("Votez Loki !"), minisérie dans laquelle le frère adoptif de Thor (et accessoirement le dieu des menteurs) va tenter de se faire élire Président des USA. Le projet est écrit par Christopher Hastings et dessiné par Langdon Fowle. Donald Trump n'a qu'à bien se tenir !

DREDD ATTENDRA

Dans notre dernier numéro, on vous annonçait une série Judge Dredd sur Netflix. En réalité, la série n'est qu'un projet commandé par 2000 AD. L'éditeur de comics lance une pétition en ligne pour commander une série à Netflix ou Amazon.

DES HÉROS À PARIS

La deuxième édition de la convention Super Heroes Con (dont vous pouvez gagner des places en p. 85) aura lieu le 11 et 12 juin 2016 à Hoissy. Les stars de Arrow et de Flash reviennent pour le plus grand plaisir de leurs fans. On y croquera pour la Team Arrow : Emily Bett Rickards (Felicity), Katie Cassidy (Laurel), David Ramsey (John Diggle), Willa Holland (Thea) et Tommy Merlyn (Colin Donnell) et pour la Team Flash : Danielle Panabaker (Caitlin), Carlos Valdes (Cisco) et Shantel VanSanten (Patry). Séances photos, des rencontres privées et des débats sur la série avec les acteurs. Bonne ambiance et super souvenirs garantis. Renseignements people-convention.com/pages/conventions-a-venir/super-heroes-con.html



CIVIL WAR II, L'AVALANCHE ?

C'était à prévoir, en parallèle de Civil War I, Marvel ne propose pas un simple nombre de projets dérivés. La série Marvels, dont les ventes peinent à décoller, sera remplacée par Civil War II dans laquelle Hulk, en plus de la maîtrise du ton qu'il avait fait pour Secret Invasion, mène une équipe de divinités en combat. Thou sing Sides sera une anthologie à la manière des Civil War : Team Iron Man ou l'on croquera aussi bien Nick Fury que Jessica Jones, Damage Control, Night-Thrasher ou, moins attendu, le retour de Power Pack ("Puissance 4"). D'autres séries permettront de voir les retombées de l'événement sur les héros spécifiques, comme Civil War II: Spider-Man ou Civil War II: X-Men (avec bien sûr une Jean Grey auréolée d'un oiseau de feu, sinon c'est pas drôle). On reste cependant encore en deçà du nombre de séries proposées lors de certains crossovers.

GODS OF WAR 1



GROS JOUET

Ce Deadpool-là, vous ne l'aurez pas chez vous ! Il est courant de parler des relations entre auteurs quand il y a un rapprochement mais on dans-là s'adonne à Grand-guér de Rob Lefeld (le créateur de Wade Wilson), Robert "Walking Dead" Kirkman a débarqué chez lui inopinément pour lui offrir une statue grandeur nature de Deadpool. Lefeld s'est empressé de l'installer derrière son écran, au grand désespoir de son chien dont on peut suivre les réactions d'ama sur Instagram. À croire que le chien ne soit pas fan de Deadpool !



MISS MARVEL À LA MAISON BLANCHE

Alors que la Maison Blanche participait au mois de l'histoire de la femme, les services du Président Barack Obama ont proposé à Sana Amanat, directrice du contenu et de la diversité des personnages chez Marvel, de venir prononcer un discours en ouverture d'une réception. Et puisqu'elle est l'éditrice de la nouvelle Miss Marvel et l'une des chevilles ouvrières de sa création, elle n'a pas manqué de montrer quelques numéros de la série à Obama ainsi que le fameux épisode d'Amazing Spider-Man où il apparaît. Grand amateur de comics, le Président américain ne s'est pas fait prier et a qualifié Sana de super-héroïne pour son action pour la diversité dans les comics.





THE VALIANT - TOME 1
Auteurs :
Jeff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 28 avril 2016



COMME MOI, LE TEMPS
AVANCE SANS RELÂCHE.

À LA MORT DE CHAQUE GÉOMANCIE, L'ENNEMI
IMMORTEL MARQUAIT MON VISAGE ET UNE
ÈRE DE GRANDES TÉNÉBRES S'OUVRAIT.
MAIS L'HUMANITÉ A PERDURÉ...



... ET À
CHAQUE FOIS
LA LUMIÈRE EST
REVENUE.

krkt



QUI VA LÀ ?
MONTREZ-
VOUS !



SILAD,
CE-CE
N'EST QUE
MOI.



NAS ! QUE FAIS-TU DÉMORSE ?
TU DOIS RESTER À L'INTÉRIEUR
AVEC TON PÈRE ET SES HOMMES !
CE N'EST PAS SÛR ICI !

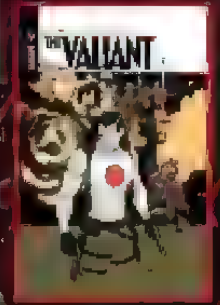


C'EST... BRENDIL,
IL ARRIVE BIENTÔT,
C'EST ÇA ? POUR ME
TROUVER ?



NON PAS BRENDIL, C'EST JUSTE
UNE HISTOIRE... MAIS OUI, QUELQUE
CHOSE DE MAUVAIS EST EN CHEMIN.
PARCE QUE N'IMPORTE QUELLE
HISTOIRE, MAIS NOUS SOMMES
PRÊTS CETTE FOIS. JE
SUIS PRÊT.

PREVIEW



THE VALIANT - TOME 1
Auteurs :
Jeff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 28 avril 2016

J'AI VÉCU PARMI TON PEUPLE
PENDANT DES ANNÉES, À ATTENDRE
ET PLANIFIER. TU N'AS RIEN À
CRAINdre, PETIT GÉOMANCIEN.



CETTE FOIS, J'AI RASSEMBLÉ LES MEILLEURS
HOMMES DE SIX VILLAGES. LE MOMENT
VENU, L'ENNEMI IMMORTEL DEVRA TOUS
LES AFFRONTER.



PENDANT CE TEMPS, TU RESTERAS
RETRANCHÉ DANS LA SKALI AVEC TON PÈRE
ET SES MEILLEURS GUERRIERS. ET S'IL
PARVENAIT JUSQU'À LÀ, IL DEVRAIT
ENCORE M'AFFRONTER.



J-JE VEUX PAS
MOURIR, GILAD.
PROMETS-MOI QUE
TU NE LE LAISSERAS
PAS ME FAIRE
DU MAL.



JE TIENDRAI MA
PROMESSE, MON
GARÇON... À N'IMPORTE
QUEL PRIX.



VIENS, TU SERAS
PLUS EN SÉCURITÉ
À L'INTÉRIEUR.



PREVIEW



THE VALIANT - TOME 1
Auteurs :
Jeff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 28 avril 2016

PREVIEW



P-PÈRE !

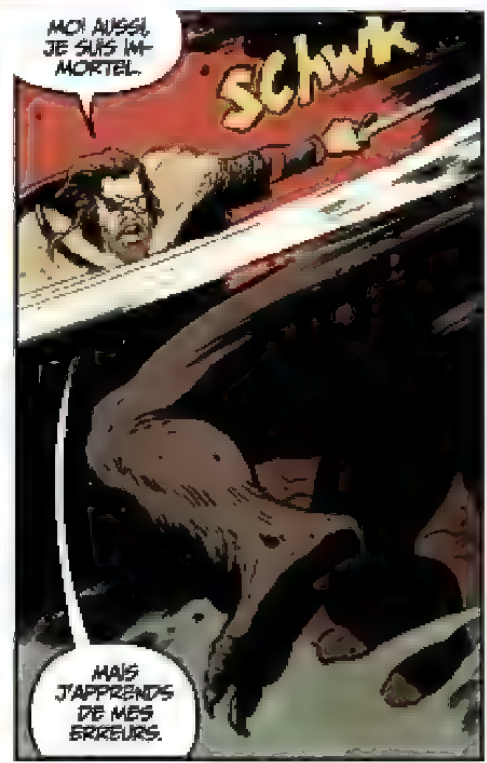
RECULE !



AH, GILAD...
TA RÉSISTANCE
FAIT PARTIE DE
L'ORDRE DES CHOSSES
COMME LE SOLEIL
LEVANT...



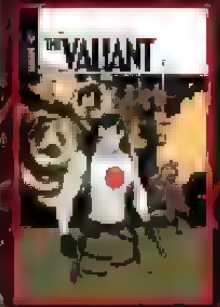
PAS CETTE
FOIS.



MOI AUSSI,
JE SUIS IM-
MORTEL.

SCHWAK

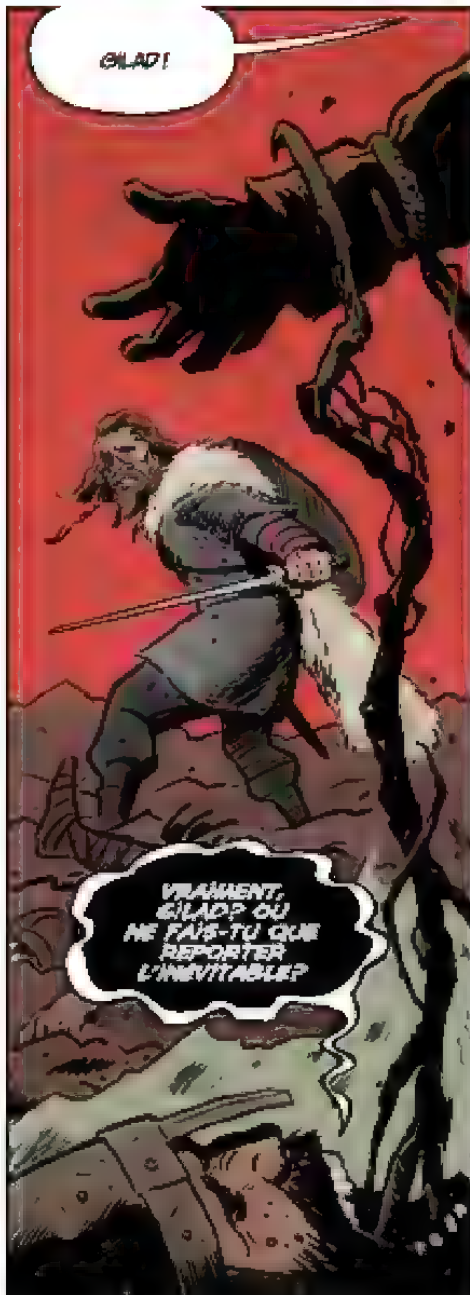
MAIS
J'APPRENDS
DE MES
ERREURS.



THE VALIANT - TOME 1
Auteurs :
Jeff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 20 avril 2016

PREVIEW





THE VALIANT - TOME 1

Auteurs :
Jaff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 28 avril 2016

PREVIEW





THE VALIANT - TOME 1
Auteurs :
Jeff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 20 avril 2016



PREVIEW



THE VALIANT - TOME 1

Auteurs :
Jaff Lemire, Matt Kindt
Paolo & Joe Rivera
Éditeur : Bliss Comics

Au rayon BD
le 28 avril 2016

PREVIEW



THE VALIANT - TOME 1

Auteurs : Jeff Lemire, Matt Kindt Paolo Rivera & Joe Rivera

Éditeur : Bliss Comics - Disponible le 28 avril 2016



© 2016 Valiant Entertainment, Inc / © 2016 Bliss Comics pour la présente traduction.

Cent et plus (si affinités)

Le passage de la centaine, pour un magazine, c'est la fête. Pour des héros de comics ? C'est autrement plus compliqué. En général un centenaire se porte bien. C'est plutôt au niveau de son entourage que cela se complique.

On a déjà eu l'occasion de l'évoquer dans cette rubrique. Ce ne sont pas les personnages vieux, voire centenaires, qui manquent dans le monde des comics. Ces grands anciens sont répartis en deux grandes familles, selon que leurs auteurs les aient créés ainsi (par exemple Vandal Savage, chez DC, qui est un homme des cavernes devenu immortel) ou que leur longévité soit accidentelle (comme Captain America, qu'il a bien fallu faire "durer" en usant de quelques artifices). Quelque part au milieu, il y a des chronologies



élastiques. Par exemple, au début des années 1980 on révèle à peu près en même temps que Magnéto est le père de la Sorcière Rouge et de Vif-Argent mais aussi qu'il est un survivant des camps de la mort. Les jumeaux étant apparus dans les pages des X-Men en 1964, cela donne une idée de l'âge qu'avait Magnéto dans les années 1940 puisqu'il était maintenant en âge d'être père de deux enfants d'une vingtaine d'années. Sauf que bien sûr, le temps "présent" de Marvel est installé sur un curseur qu'il devient compliqué de manier... avec le temps réel qui avance. L'éditeur, peu intéressé par un Magnéto si vieux, s'est employé à le rajeunir (les scènes dans les camps le montrent de plus en plus jeune). Quand bien même, mettons qu'étant un mutant il vieillisse moins longtemps (façon Wolverine). Mais dans ces conditions comment expliquer que sa femme, du même âge que lui (mais humaine), ait des enfants qui auraient, tout au moins, une trentaine d'années de nos jours et qui seraient donc nés en 1986. Pour essayer de résoudre le paradoxe, un Index édité par Marvel expliquait très sérieusement que la Sorcière et son frère avaient été conçus dans l'après-guerre mais... cryogénisés quelques décennies (sans qu'aucun épisode aille dans ce sens). On comprend que chez Marvel cela gâcherait dur pour garder les origines de Magnéto dans la guerre sans pour autant vieillir deux membres des Avengers. Finalement c'est peut-être aussi l'une des raisons qui ont fait que la filiation Magnéto/Sorcière Rouge/Vif-Argent a été annulée. Car ce qui pose problème, ce ne



sont pas les centenaires, mais bien l'âge de leurs parents proches ou de leur entourage immédiat, qui devient inexplicable. Jusqu'en 2011, DC Comics expliquait ainsi que si les membres de la Justice Society of America avaient tout au plus l'air de cinquantenaires (alors qu'ils s'étaient battus pendant la Seconde Guerre mondiale), c'était parce qu'ils avaient été sujets à un sort jeté par un mystique. Mais là aussi la famille posait problème.

Comment expliquer que les épouses des premiers Flash ou Green Lantern ne ressemblaient pas à des centenaires ? Et Green Lantern (Alan Scott) lui-même était supposé être le père de deux enfants de l'une de ses ennemies des années 1940, Thorn, reproduisant ainsi le problème des enfants de Magnéto. En 2011, Jade et Obsidian, la progéniture d'Alan n'était pas trentenaire. Thorn aurait dû les avoir alors qu'elle avait déjà passé les soixante ans. Marvel fonctionnait à une époque selon l'idée que le sorcier Docteur Strange avait dû être en action plusieurs décennies avant son apparition effective, peut-être dans l'entre-deux-guerres. Imaginez ça, dans les années 1970-1980, ne posait pas de problème. Avec sa magie, il avait pu ralentir son âge. Actuel-



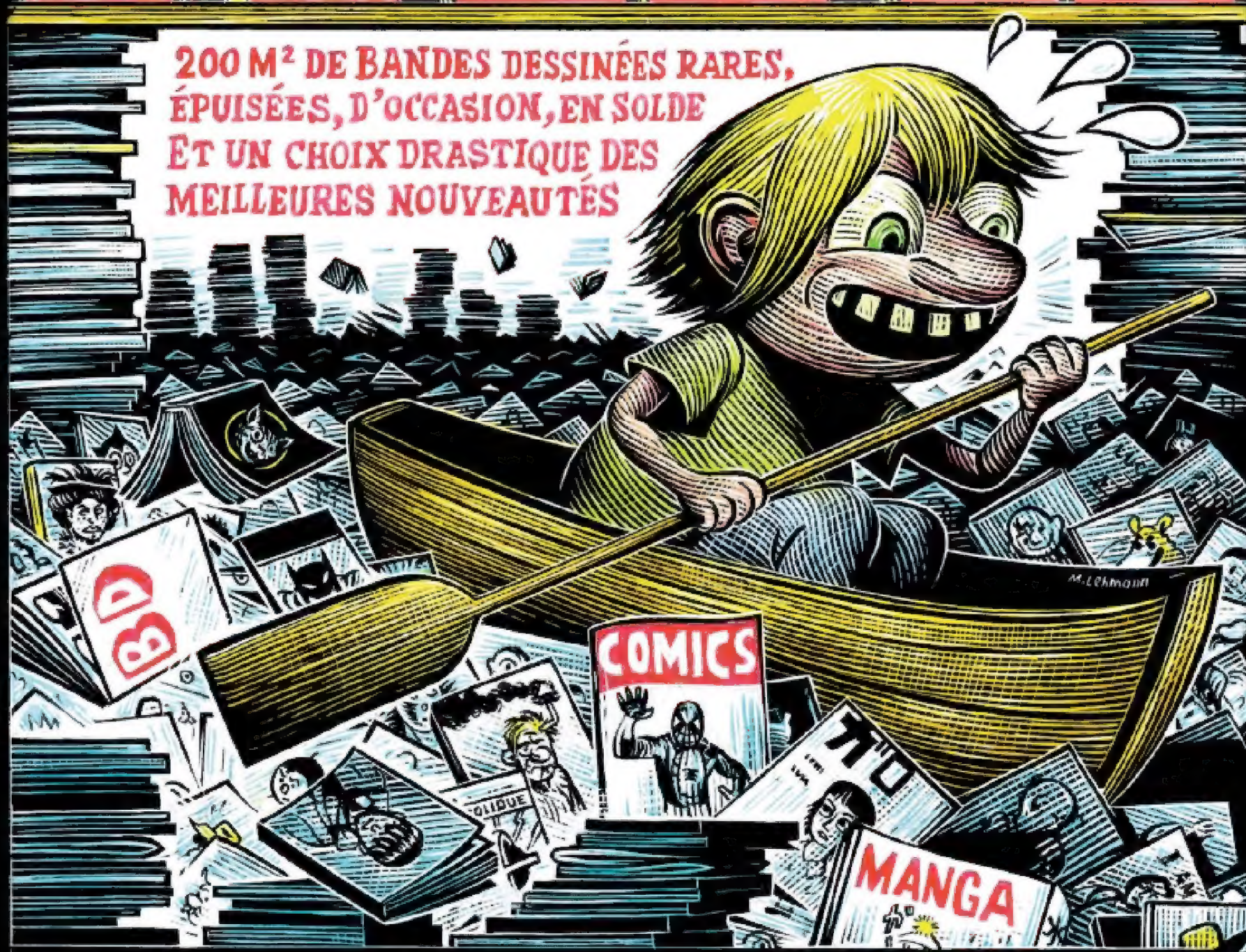
lement les bios officielles de Marvel disent qu'il est né en 1930. Oui mais voilà, d'autres épisodes ont montré son frère et sa sœur, Victor et Donna, des gens plutôt jeunes... Et là c'est à nouveau le drame. Le phénomène touche aussi les personnages pensés dès le début comme des centenaires. Jenny Sparks, dans *Authority*, est l'esprit du *xx^e* siècle. Elle est née le premier janvier 1900 et est morte le soir du 31 décembre 1999. Problème réglé ? Oui et est non puisque la saga ancrerait les héros d'*Authority* dans le temps réel. À partir de là, utiliser les mêmes versions de nos jours impliquerait qu'ils ont vieilli de 15 ans depuis. Le vrai problème avec les centenaires dans les comics, ce n'est pas leur âge à eux, mais l'ombre portée qu'ils jettent autour d'eux.

Xavier Fournier

AAAPOUM

BAPPOUM

200 M² DE BANDES DESSINÉES RARES,
ÉPUISÉES, D'OCCASION, EN SOLDE
ET UN CHOIX DRASTIQUE DES
MEILLEURES NOUVEAUTÉS



Deux librairies au Cœur de Paris!

8, RUE
DANTE!

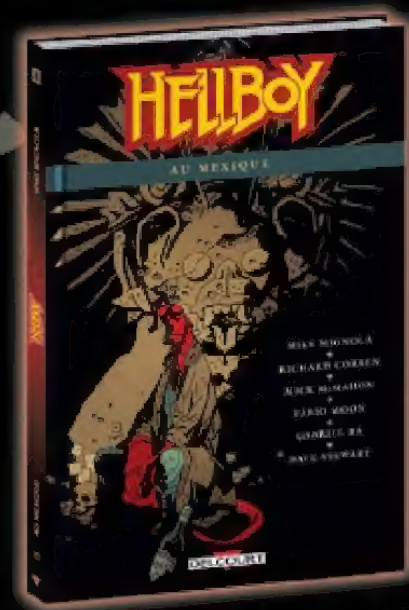
Métro
ST-Michel

14, RUE
SERPENTE!

RETROUVEZ UNE SÉLECTION DE PLUS DE 400 DE NOS ARTICLES SUR
www.aaapoumbapoum.com

HELLBOY

**LE MONSTRE DE MIGNOLA DE RETOUR
DANS UNE ENQUÊTE PLEINE DE PIQUANT !**



Tome 15 - Hellboy au Mexique
Le 18 mai en librairie

DEL COURT